3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.22



攻略透解

天诛 忍大全（PSP）

洛克人EXE5 DS（NDS）

游戏王 噩梦吟游者（NDS）

通灵王 王者灵魂2（GBA）

《机战》最新作

《机战J》紧急报道（GBA）

盛夏热作

《新·我们的太阳》暑期火热攻略（GBA）

看掌机王SP得大奖



一等奖 1名
奖品：SONY PSP掌机（豪华版）



二等奖 2名
奖品：任天堂双屏掌机NDS



三等奖 5名
奖品：小神游SP



四等奖 50名
奖品：游戏主题T恤衫



五等奖 50名
奖品：《FFX》金属封面笔记本

参与方法：

只要在2005年9月8日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中213页中右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第24辑上公布，敬请关注。

本辑特别关注

新·我们的太阳 暑期火热攻略

P57

系统和隐藏要素完全解析
流程和BOSS战难点详细解说
强哥的冒险之旅由你来掌握

新 ボクらの太陽 逆襲のサバタ

© 2005 2006 KONAMI

P72

系统深入解析
全任务完全攻略

天诛 忍大全 刺客心得

天誅

战役SLG的王者 "《大战争》系列"漫谈

P122

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王Sp VOL. 22

CONTENTS





封面插画：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站 4

4 韩国多媒体掌机 GP32 后续机种公开
5 《口袋妖怪》蓄势待发 三大 NDS 新作即将降临
5 GBA SP 销量暴跌 任天堂利润缩水 78.5%
7 香港力生公司销售 PSP 竟遭索尼起诉

特稿——新的决战 8

掌机黄金眼 12

最新日本掌机游戏周间销量榜 14

前线狙击 15

15 真·女神转生 恶魔召唤师
16 东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版
18 赏金猎犬
20 小死神
22 最终幻想Ⅶ 再临之子
25 漫画家成长物语
26 为你而生
28 露娜 创世纪
30 史莱姆总动员 2 大战车与尾巴团
32 泡泡龙 DS
34 触摸游戏派对
35 深黑迷宫
37 DigDug Digging Strike
38 触摸高尔夫（暂名）
39 疯狂触摸
40 超级机器人大战 J
44 纳尼亚编年史：魔法衣橱
46 马里奥网球 Advance
48 通勤一笔

特快专递 50

50 星际战士
52 美丽祭师二人组 MaxHeart
54 押忍！战斗！应援团

攻略透解 57

57 《新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔》暑期火热攻略
72 《天诛 忍大全》刺客心得
87 通灵王 王者灵魂 2
96 游戏王 噩梦吟游者
105 《洛克人 EXE5DS 双生领袖》系统进化详解

本辑赠品



多罗便签本



超级大战争人物立卡



研究中心 110

110 口袋妖怪详尽分析 VOL.10 火箭队
120 火热秘技

专题企划 122

122 战役型 SLG 的王者——“《大战争》系列”漫谈

硬件发烧馆 135

135 硬件短消息
138 PSP 的好伴侣——Sandisk 彩棒系列
140 八月下旬掌机市场扫描

软件大观园 141

141 PassMe 热点报道——NDS 用模拟器和 SC 卡新内核
145 掌机软件新闻

玩转 PSP 148

148 PSP 热点新闻追踪
154 无限你的无线——PSP 无线网络应用软件专题
161 2.0 版本自制程序新开端

游戏万花筒 162

162 游戏万花筒
166 忍者之里
168 轻松日语教室
170 游戏美图秀

掌上动漫游 172

专区地带 176

176 N-Gage ZONE
178 手机游戏吧
180 超级战争专区
182 洛克人俱乐部
184 超级机器人大战专区
186 吸血鬼之馆
188 口袋妖怪广播台
190 牧场生活
192 火纹大陆
194 索尼克专递
196 不可思议的迷宫
198 METROID PLANET
200 逆转剧场
202 流金岁月——掌机游戏怀旧长廊

掌门人 SP 204

204 掌门人 SP
210 小编寄语
212 交流空间
214 中奖者的反馈
215 问题地带

掌机王自由谈 216

216 我对神游如是说……
218 新的战场，新的战争——《超级大战争 DS》评析
221 同学打机二三事

掌机游戏综合发售表 222

口袋光环 精彩内容导视 224

游戏索引

GBA

超级机器人大战 J 40
纳尼亚编年史：魔法衣橱 44
马里奥网球 Advance 46
美丽祭师二人组 MaxHeart 52
魔界奇兵 叩响天国之门 121
通勤一笔 48
通灵王 王者灵魂 2 87
新・我们的太阳 逆袭的撒巴塔 57

NDS

DigDug Digging Strike 37
超级大战争 DS 120
触摸高尔夫（暂名） 38
触摸游戏派对 34
疯狂触摸 39
露娜 创世纪 28
洛克人 EXE5DS 双生领袖 105
漫画家成长物语 25
泡泡龙 DS 32
深黑迷宫 35
史莱姆总动员 2 大战车与尾巴团 30
为你而生 26
押忍！战斗！应援团 54
游戏王 噩梦吟游者 96

PSP

东北大学未来科学技术共同研究中心
川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版 16
真・女神转生 恶魔召唤师 15
赏金猎犬 18
天诛 忍大全 72
小死神 20
星际战士 50、120
永恒传说 120
蜘蛛侠 2 121
最终幻想Ⅶ 再临之子 22

H 硬件 Hardware

韩国多媒体掌机GP32后续机种公开



韩国的Gamepark公司曾于2001年推出了一款名为GP32的掌机，尽管这款掌机性能强大，然而由于缺乏游戏软件商的支持，这款掌机即使是在掌上游戏需求量相当大的韩国本土也没能获得成功。不过Gamepark并未放弃掌机市场，最近该公司正式公布了GP32的后继机种“GPX2”。



值得注意的是，虽然Gamepark推出了GP32的后续机种，不过这款GPX2的定位并非掌上游戏机。在Gamepark的官方介绍中称呼其为“Personal Entertainment Player(个人娱乐播放器)”。Gamepark目前所公开的该掌机型号为“GPX2-F100”，其所采用的CPU有强劲的2D图形加速性能，以及强大的数码影像解码运算能力。并且GPX2今后也可以像PSP那样通过软件升级的方式实现更多功能。更为有趣的是，Gamepark在官方网站非常明显的位置介绍了GPX2广泛兼容各种模拟器的功能，支持的模拟器包括SFC、MD、PC-E、MAME(街机)等。缺乏软件商支持的Gamepark似乎打算通过模拟器作为突破口，不知道他们是否已经考虑过可能因此导致的官司纠纷。

GPX2硬件规格

双处理器架构：ARM920T(主处理器)、ARM940T(视频协处理器)
操作系统：Linux
内存：32MB
NAND闪存：64MB
体积：143.6mm×82.9mm×34mm
存储媒体：SD卡
屏幕：3.5英寸TFT LCD
解析：320×240
连接类型：USB 2.0
电池：2节AA电池
电池使用时间：视频播放8小时、音频播放14小时

视频支持

视频文件类型：MPEG、MPEG4、Dvix 3.11、4x、5x、XVID、WMV
音频文件类型：MP2、OGG、WMA
支持最高解析度：720×480
帧数：每秒最大30帧
最大视频码流：1178kbps
最大音频码流：384kbps
字幕：SMI

音频支持

声道数量：左右声道立体声
频率：20Hz～20KHz
文件：WMA、OGG、MP3
码流采样率：16位/8～48KHz
均衡器：普通、古典、摇滚、爵士、流行

其他功能：电子书、游戏、字典
支持图片：JPG、BMP、PCX、GIF



软件 Software 《口袋妖怪》蓄势待发，三大NDS新作即将降临

作为任天堂的一大王牌，“《口袋妖怪》系列”在NDS上全面开花可以说早晚的事。最近任天堂一口气公布了三款NDS新作，包括之前已经公开的《口袋妖怪游侠》(Pokemon Rangers)以及新公布的《口袋妖怪　不可思议的迷宫》和《口袋妖怪方块》(暂译)。

《口袋妖怪方块》目前已经基本开发完成，将于10月20日发售。本作的玩法类似《噗哟噗哟》，屏幕上方会有口袋妖怪方块落下，只要将四个相同的口袋妖怪头像堆在一起就可以将其消去。有趣的是，方块会从上屏幕一直落到下屏幕。本作将会收录380种口袋妖怪。在故事模式中，玩家扮演Lucy Lightfoot，目标是从邪恶组织中救出口袋妖怪们。

《口袋妖怪 不可思议的迷宫》将会推出GBA和NDS两个版本，GBA为红版，NDS为蓝版，这两款游戏都将于今年冬季发售。如其名所示，该作与“《风来的西林》系列”非常形似，最大的特征就是迷宫为随机生成。《口袋妖怪游侠》暂定于明年发售，发售时间将会在《口袋妖怪　钻石&珍珠》之前，并且与该作会有一定的互动性。在游戏中，玩家扮演通过口袋妖怪战斗、保护自然界和动物的口袋妖怪游侠，游戏类型为动作RPG。



▲《口袋妖怪方块》的游戏画面。

事件 Event GBA SP销量暴跌，任天堂利润缩水78.5%

任天堂宣布截至6月30日的第二财季，该公司运营利润大幅降低了78.5%。去年同期任天堂的运营利润为137.2亿日元，今年则是狂降至37.5亿日元。该季度任天堂的营业额也大幅减少了14%，仅为707亿日元。自从索尼PSP推出以来，任天堂的业绩一直都不是很好。上一财季，任天堂的运营利润也是大幅减少了85亿日元。

任天堂销售收入和运营利润大幅降低的主要原因是上半年推出的游戏实在太少，第二季度NGC的游戏少于10款，并且多数都是第三方的跨平台游戏。另外，NGC和GBA SP的硬件销量都在暴跌，NGC的销量比去年同期减少了60%。虽然任天堂屡次表示NDS是与GBA业务并不重叠的“第三支柱”，不过在NDS和PSP这两大新主机的冲击之下，GBA业务显然是受到了极大影响。该季度GBA(含GBA SP)的销量只有98万台，去年同期则是高达230万台。不过NDS的销售情况十分理想，该季度销量超过了138万台，预计到2006年3月将会卖出1240万台NDS。

事件 Event 两大新掌机推动美国游戏市场高速膨胀

PSP和NDS两大掌机是对原有掌机市场的补充与拓展，在这两大掌机的促进之下，美国和日本的游戏市场规模都在扩大。根据美国专业市场调查机构NPD Group发布的数据显示，今年1月1日至6月30日，美国游戏软硬件总销量为41亿美元，比去年同期的34亿美元增长了21%。而其中的功臣便是PSP和NDS。

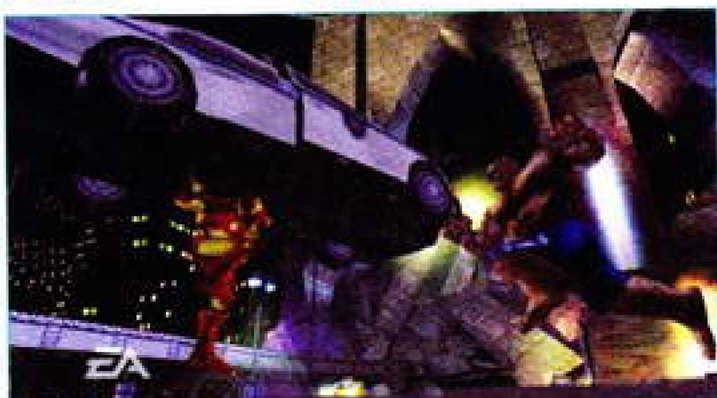
在这两部掌机的推动下，掌机软件、硬件和周边的销量分别增长了74%、181%和81%。不过目前这一代主机由于已经呈饱和状态，其销量继续呈下降趋势，硬件销量减少了6%，不过软件和周边的销量分别提升了3%和6%。PC游戏软件销量比去年减少了10.5%。而总体上由于掌机市场的大幅膨胀，美国游戏软件市场规模也增长了9.2%，达到28亿美元。不过PSP和NDS由于普及量还不够高，并且仍然欠缺真正的超大作，因此在今年上半年的美国游戏销量TOP 10排行榜上仍然没有PSP和NDS游戏。上榜的两款掌机游戏都是GBA游戏，分别为排名第二的《口袋妖怪　绿宝石》和排名第七的《塞尔达传说 小人帽》。



软件 Software 《Marvel复仇女神》降临PSP及NDS



EA最近相继公开了《Marvel复仇女神：未完成体的崛起》的PSP和NDS版，该作是EA与美国著名漫画公司Marvel强强合作的格斗大作，家用机版将于秋季发售。





■PSP版的画面效果十分惊人。

最接近家用机版的自然是PSP版，该作讲述的故事与家用机版基本相同，不过会有大量新加入的剧情。本作的多数关卡都是针对PSP单独制作的，并且会有一些新角色加入，例如大名鼎鼎的"美国队长"。PSP还有新增的收集系统，玩家可以在单人游戏过程中收集到各种奖励物品和超能力。相比之下，NDS版的画面缩水较为严重，不过依然是一款全3D游戏。不过目前仍不明确NDS的下屏幕在本作中会有哪些具体用途。



软件 Software Treasure制作室开发《死神BLEACH》NDS版



《死神BLEACH》的动画和漫画版最近在日本的人气越来越高，各游戏商也开始纷纷注意到该系列的潜力。继SCE在PSP和PS2上开发的三款格斗游戏之后，世嘉也获得了该系列的游戏版发行权。在GBA上推出了《死神 血染尸魂界》后，如今世嘉将会在NDS上推出一款2D格斗游戏《死神DS 翱翔蓝天的命运》。

负责本作开发的是与世嘉有着长期合作关系的Treasure，最近该公司开发的游戏有《超级火枪英雄》。至于NDS版《死神DS 翱翔蓝天的命运》目前仍没有详细消息公开，从目前得到的消息来看，本作将会采用类似《饿狼传说》的"双线格斗系统"，即对战发生在两条线上。并且本作中的战斗不一定是一对一，也有可能是一对三或者二对二。本作支持NDS的一卡多人联机功能，可以一张游戏卡对应4人无线对战。

本作将于明年1月26日在日本上市。



事件 Event

香港力生销售PSP竟遭索尼起诉



SCEI与SCEE于8月8日向香港特别行政区最高法院对知名网络零售商力生(Lik-Sang.com)提出起诉，索尼方面认为，力生向欧洲各国消费者销售PSP的行为触犯了索尼的商标权。索尼并未于欧洲地区正式推出欧版PSP，然而力生却每天都在接收来自欧洲玩家们的订单，将日版或者美版的PSP销售到英国等欧洲国家。索尼要求香港最高法院下令禁止力生继续向欧洲销售PSP的主机、游戏以及相关周边。

欧洲虽然是仅次于美国的全球第二大游戏市场，然而PSP的发售时间却要比美版晚半年，比起日版更是晚了9个月，为此，很多欧洲玩家选择了从国外订货的方式。不过SCEE方面对于这种现象一直坚决予以打击，之前就已经成功获得法院禁令，阻止了Electric Birdland和Nuplayer等向欧洲销售美日版PSP的行为。此外，SCEE认为今年6月初力生将PSP的说明书资料公布在网站上的行为同样侵犯了索尼的著作权，当时力生接到了索尼的警告后立即就将相关内容移除。对于此次遭到的索尼的控告，力生方面表示惊讶。

力生是香港Pacific Game Technology运营的游戏购物网站，是完完全全的香港公司，与英国无关。而香港作为全球知名的自由贸易港是允许平行输入销售行为的。因此力生方面目前已经表态不会向索尼屈服，并且认为索尼此举是对消费者的野蛮行为。



Zodiac寿终正寝 Tapwave公司基于Palm操作系统的掌机Zodiac从7月25日开始正式退出市场，相关服务全部终止。Zodiac掌机于2003年底发售，具有极其丰富的功能和极高的性能，然而却严重缺乏游戏软件支持。到退出市场时总共只有不超过20款游戏。



iPod版《毁灭战士》 国外一个在苹果iPod音乐播放器上开发Linux系统的网络社区ipodlinux.org最近将经典FPS游戏《毁灭战士》移植到iPod上，使得这部红得发紫的音乐播放器也具备了运行大型游戏的能力。虽然目前iPod版《毁灭战士》存在帧数不足、操作性差等问题，不过对于一部MP3而言，能够运行《毁灭战士》绝对是一个重大突破。

《再临之子》再临威尼斯 Square Enix宣布3DCG动画电影大片《最终幻想VII 再临之子》将会再度参加威尼斯电影节。本片曾于上一届(第61届)威尼斯电影节作为新设的数码影像作品类别参展，并且获得了巨大成功。这次《FFVII AC》再度参展播放的将会是影片的完整版，不过并非作为参赛作品，而是以观摩影片的身分出展。

Xbox 360与PSP联动 微软曾于今年E3展上表示，Xbox 360可以与众多数码产品联动，甚至包括索尼的PSP。最近一位拥有Xbox 360开发机的业内人士在网上公布了Xbox 360与PSP联动的界面。事实上Xbox 360的功能就相当于一部电脑，将PSP与Xbox 360用USB接口相连后，Xbox 360就会将PSP视为外部存储设备，用户可以直接在Xbox 360上调用PSP内的图片、音乐等文件。





PSP视频邮件 SCE日前透露将于今后通过软件更新的方式实现PSP的更多网络功能。SCE计划使得日版PSP也能在线观看影视节目，并且游戏开发商会根据PSP的网络功能设计更多内容，让玩家可以在游戏中途暂停，然后连接到官方网站下载新内容，并继续进行游戏。SCE将会为PSP开发一套全新电子邮件系统，让用户可以收发语音及视频电子邮件。

《超级马里奥兄弟》20周年 1985年9月13日诞生的《超级马里奥兄弟》是全球销量最高的游戏系列，如今该系列即将迎来20周岁生日，任天堂将会推出3款GBA相关游戏作为庆祝。首先是"《FC MINI》系列"的《超级马里奥兄弟》原作将会再次发行，其次是对画面进行强化的《马里奥医生& PanelDePon》，最后一款则是之前已经公开的原创新作《马里奥网球Advance》。

首日销量32万 集结了大批巨星的NDS夏季大作《JUMP超级明星大乱斗》不负众望，发售后立刻在日本引起热潮，首日销量超过了32万套。

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY

新的决战

一 夏末的杀意

索尼和任天堂两社在7月下旬相继发表了2005财务年度第一4半期的财务决算报告（4～6月），携带游戏主机大战的最初结果完全可以用两败俱伤来归纳，不由让人深切感受到电子游戏产业竞争日益残酷激烈的现状。

7月28日正式发表的财务报告表明，索尼集团出现了自1981年以来的首次第一季度财务巨额亏损。该社当期营业收入为1兆5594亿日元，和去年同期基本持平，但是营业利润出现了153亿日元赤字（去年为赢利98亿日元），纯利润赤字73亿日元（去年为赢利223亿日元），新上任的首席执行官兼会长霍华德·斯金格爵士无奈地承认在明年索尼成立60周年实现10%的集团整体利润率的企业改造构想已基本成为泡影。相对索尼集团中金融和电影等业绩优异部门，过去曾经创造过无数神话的家电和游戏两大部门则成了拖累业绩的亏损大户，SCE本季度的销售收入比去年同期大幅度提高，达到了1728亿日元（去年为1054亿日元），但却亏损了59亿日元（去年为亏损29亿日元），绝大多数的投资分析师对新商品PSP徘徊低迷的销售状况表示了失望，同时将游戏部门连续两年发生赤字的主要原因归咎于研发经费的不断高涨。安田投资顾问公司的首席分析师高田洋生认为随着和微软的竞争日益白热化，索尼游戏部门的未来经营业绩将更不容乐观。业绩发表次日，索尼的股价出现了大幅跌落，一些证券投资公司纷纷调低其财务投资评价指标，三菱证券算得上其中的先知先觉者，早在业绩发表前的7月19日就将索尼的投资评价由A下调为B+。



任天堂也在同日发表了第一4半期的经营业绩，当期营业收入为706亿日元（比去年同期减少14%），营业利润37亿日元（比去年同期下降78.5%），纯利润为141.1亿日元（比去年同期下降37.6%）。造成任天堂经营业绩大幅下降的原因除了NGC在家用机领域的市场份额不断萎缩，携带主机世代交替造成的成本提升更是其中至关重要的因素。虽然第一季度中NDS销售了138万台，填补了GBA系列减少的130万台销售额，但是尚未完全进入大规模量产化规模的新主机利润率远远无法和旧型主机相比，软硬件研发和宣传成本的提升也同样加剧了业绩恶化。虽然开局不利，但任天堂并没有因此下方修正年度财务计划，该社下半年度将投入的Gameboy Micro和诸多大作，诸多证券分析师还是对未来前景表示了谨慎乐观态度。不过，大和总研的三浦和晴分析师对任天堂的现状发表了中肯意见："携带游戏主机市场受到外来势力侵削已经成为不可避免的现实，任天堂必须尽快调整商品线，进一步清晰其消费者定位，才有可能继续维持良好的经营业绩……"

新世代携带游戏主机的市场角逐也形成了胶着局面。在日本本土市场，PSP曾经在2～4月间占据了明显优势，硬件周间销量连续13周

超过NDS，但随着主机新款色彩和《任天狗》等大作接踵登场，形势立即出现了大逆转，NDS的周间硬件销量目前已经超出PSP一倍。至于软件销售的优劣更是一目了然，继《任天狗》累计出荷突破60万份以后，近期《成人脑力锻炼》和《轻松头脑教室》两作都引发了广泛话题而成为畅销游戏，目前NDS游戏牢牢掌握了25%以上的软件市场份额，其形势比当年GBA发售第一年还要好得多。相比之下，PSP的软件销售却出现了日益恶化的状况，不但《机密武装》和《天地之门》等期待的全新力作连续惨遭挫折，就连《天诛 忍大全》等家用机领域的知名大作的续篇也销量低迷不振，软件销量10万份也已经成为如今PSP新作游戏难以企及的奢望，回想年末年始《大众高尔夫》等大作的上佳表现，如今的异样低迷实在令人莫名诧异。在世界最大的娱乐消费市场北美地区，后发售的PSP却完全压倒了NDS，该主机NPD月间硬件销量一直保持着高位推移，而缺乏第三方软件支持的NDS则持续低迷，5月的月间销量甚至仅有5万7千台，直到任天堂果断采取了随主机同捆赠送《超级马里奥64DS》的促销策略才有了大幅度回升。虽然PSP目前还没有类似《超级马里奥64DS》那样一枝独秀的百万大作，但整体呈现出平稳长卖的好调走势，类似《LUMINES》这样的小品级游戏也能轻松突破10万大关。虽然晚发售了将近半年，PSP的软硬件销量目前都已和NDS相距不远，如果继续维持目前的发展态势，相信两者将在8月结束时处在同一起跑线上。在索尼传统领地的欧洲地区，任天堂的形势依然不容乐观，在英国预定9月才发售的PSP主机在AMAZON网站的预定情况大大领先于已经发售多时的NDS，各地玩家也对NDS软件匮乏的状况颇有怨言。



▲PSP原创大作《天地之门》在日本惨遭冷遇。

SCE于7月21日正式宣布PSP主机全球出货达到507万台（北美274万台、亚洲233万台），而任天堂也在7月28日针锋相对地宣布NDS全球销量达到650万台，从目前获得的数据资料推算，两社的官方数据都存在着不同程度的水分，彼此都没有达到预期的销售目标乃是不争的事实。7月29日，日本著名的图像LSI部件制造厂商MAGACHIPS紧急宣布调低年度赢利预测，各大证券机构因此纷纷降低其投资信用等级，长期承担GBA和NDS用LSI部件制造的该社经营不振的根本原因便是来自主要客户任天堂的委托生产数量大幅度减少，我们可以从以上的侧面事例了解到任天堂对今后携带主机的形势发展已经有了新的评估。

新世代携带游戏主机大战是一场旷日持久的博弈，目前双方不过刚刚打了个平手而已，真正的大决战还在紧锣密鼓的酝酿中……

二 新的决战

不可否认，携带游戏主机领域的良性竞争对于电子游戏产业的发展起到了相当积极的推动作用。美国调查机构“NPD group”公布2005年上半年美国游戏市场规模与去年同期比较增长了21%，这个成长完全依赖于携带主机的热销，携带主机的硬件销售达到了去年同期的181%，GBA《口袋妖怪 绿宝石》等大作热卖也使得软件市场进一步活性化。日本本土市场上半年度也出现了难得的18%左右大幅度成长，市场复苏同样应该归功于NDS和PSP两款新主机各自的积极开拓。我们同时也可以看到，索尼、任天堂两社目前并没有全力出击，而是不断蓄积力量准备在年末商战时期决一雌雄，这将是双方倾尽全力的命运之战，未来局势很有可能将在年末商战结束后趋于明朗化，携带主机领域的成败还将影响到未来家用机领域的势力图消长，胜者显然将在同广大第三方厂商的交涉中获得更有力的话语权，这对于目前日趋边缘化的任天堂尤为重要。

三大世界主要娱乐消费市场中，日本本土的局势最为明朗，NDS在《口袋妖怪》等一连串超大作尚未发售的序盘阶段就取得了如此压倒性地优势（无论从软硬件两个角度来衡量），实在令人出乎意料。目前PSP的周间硬件销量并不算太差，稳定维持在2万台左右，但是其软件销量就非常令人沮丧，在《FAMI通》的数据统计报告中甚至曾经出现了市场份额为零的记录。SCE于7月21日举办了“PlayStation Meeting 2005”，这是该社发表下半年战略的

一次重要发表会，该社并没有如外界猜测那样公布一大批强力PSP对应软件，只是宣布在9月15日发售陶瓷白色PSP和提供软件升级服务，如此一反常态的举动足够证明SCE目前对挽回本土败局已经回天乏术。夏季商战的结局，PSP阵营可谓一败涂地，《天地之门》等品质不俗的期待作品纷纷铩羽而归，而NDS侧的软硬件销售均好调推移。8月8日将同步上市的《JUMP超明星大乱斗》和红色NDS的预约形势非常火爆，《JUMP超明星大乱斗》的首批出货确定超过30万份。事实上NDS在夏秋季节最有力的软件武器并非《JUMP超明星大乱斗》，种种迹象表明Bandai预定9月发售的NDS版《宠物蛋》新作——《宠物蛋的小店》极有可能大卖。自重新恢复生产以来，Bandai的电子玩具“宠物蛋+”已经在不到两年的短时期内销量突破千万枚，至今还经常发生断货的现象。《宠物蛋的小店》自本月初开始接受预约以来，预约状况之火爆程度甚至凌驾于当初《任天狗》和《JUMP超明星大乱斗》之上，业界对该游戏的未来市场前景普遍寄予厚望。反观PSP的软件阵容，目前确定发售日期的重量级作品惟有携带版《WE9》，这款游戏也并非具备颠倒乾坤的神通力。紧接着就将是任天堂素来独擅胜场的年末商战时期，许多市场分析家都预测NDS将在年末年始顺利突破500万台而提前终结战争，笔者对这种观点表示谨慎支持。在日本本土，PSP时下惟有诞生一款匹敌《口袋妖怪》的怪物级超热卖游戏才有可能挽回败局，但是在这片娱乐消费意识相对保守的国度，出现奇迹的可能性非常渺茫。对于广大第三方而言，衡量游戏主机魅力的主要因素并不是硬件性能，而是自社软件的销售状况，如果一款游戏卖到5万份都成为奢望，那么该硬件平台自然会遭到冷遇。近期Fromsoftware等一些过去积极支持PSP的开发厂商开始在官网主页公开招募NDS开发人才的动作，也说明势力分布图正在悄悄发生变化。



▲NDS版的《宠物蛋》能否再次引爆爆炸性人气呢?



▲携带版《WE9》是近期PSP上最值得期待的大作。

PSP在北美市场的表现非常出色，其整体软件销售状况出现了均衡长卖的良好发展态势，虽然目前还没有突破40万份以上的超热卖游戏，但半数以上都达到了10万份以上，这样的发展势头确实达到了广大第三方的期待值。反观NDS的游戏销售情况则相对参差不齐，总体上还是依靠任天堂原厂作品支撑大局，《超级马里奥64DS》已经率先成为新世代携带游戏主机中的百万大作。Activision无疑是目前第三方厂商中的最大获益者，首发游戏《蜘蛛侠2》已经累计出货达到40万份，EA的几款跨平台体育类游戏销量并不逊色PSP同名作品。但是也有多款NDS游戏的销量不足1万份，例如曾经备受关注的UBI出品NDS版《分裂细胞》，上月推出后的月间销量仅不足7千份，令一些市场分析家大跌眼镜。和日本本土已经顺利实现新旧主机世代交替的情况相比，任天堂系携带主机目前在北美的发展情况并不乐观，很多消费者并不理解NDS和GBA之间的关系，甚至不清楚NDS可以向下兼容GBA游戏，任天堂似乎也无意把NDS包装成GBA的正统后继主机。很多人都认为PSP在欧美市场胜局已定，甚至断言10月中怪物软件的携带版完全新作《GTA》的发售将为两款主机的竞争打上终止符，但局势并没有如想象中那么简单。对于Activision和EA等大中型第三方厂商来说，NDS依然是具备PSP同等魅力的硬件平台，软件支持仍将持续下去。目前两方预定发售的第三方软件数量旗鼓相当。《GTA》固然是家用平台十年一遇的超级怪物软件，但系列在携带平台的号召力尚待时间来检证，至少当初GBA版的最终销量不过30万份。且不论至今仍未公布具体细节的《GTA》能否如期发售，该游戏现时在AMAZON的预约情况也远不如家用机版那么空前火爆，尚屈居于美版《任天狗》之下。今年6月，美

国国会就《GTA3》等游戏对社会造成的危害展开了大规模调查，这个节外生枝的事件可能会影响到PSP版《GTA》的发售档期和游戏内容，有关审核机构强行将“《GTA》系列”游戏划入成人限制级游戏也会对之的销量产生重大影响。



▲在欧美人气无敌的《GTA》是否能在PSP上继续创造神话？

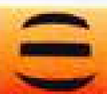
很多市场分析家还是低估了任天堂品牌在携带游戏领域的强大号召力，《超级马里奥64DS》和《口袋妖怪 绿宝石》这两款大作的销量足够佐证该社的实力，随着一连串大作陆续投放市场，NDS在北美地区的劣势有望得到根本扭转。《任天狗》是任天堂今夏末在北美地区最有力的战略商品，NOA为此不惜血本地提供大规模体验版试玩服务，这种策略在过去推广NGC《动物森林+》时曾经取得巨大成功。截止8月8日为止，《任天狗》三版本都稳居AMAZON游戏类商品预订排行榜前10位，说明NOA的推广计划确实卓有成效。根据某商家透露的情报获悉：任天堂希望《任天狗》能最终出货180万套，同时带动50万台硬件销售。这个传闻并没有得到任天堂官方认可，笔者认为其预测目标也过于乐观，但《任天狗》达到目前日本本土的销售数应该不成问题。除此之外，预定年内发售《马里奥赛车DS》和《动物森林DS》这两款大作也是任天堂年末的重要武器，更何况还有《新超级马里奥兄弟》和《口袋妖怪》系列最新作。根据笔者的估计，在北美地区NDS和PSP将在相当长一段时间内保持均势，直到真正的杀手级软件堂堂登场。

根据可靠消息透露，任天堂将在近日召开大型记者发表会，正式宣布GBM的价格和上市日期。风传GBM将于9月13日这个马里奥20周年纪念日在日本本土率先发售（更有宣称含中国大陆在内全球地域同时发售），从近期任天堂和第三方发表软件的异动推测，GBM的发售确实已经迫在眉睫。索尼参入携带游戏市场的目的出于一石二鸟的考虑，一来推广其独自的UMD规格以收复在携带数码产品领域的失地，二来则为了有效摧毁竞争对手任天堂的收益链，迫使其尽早退出竞争行列。GBM是任天堂应对索尼市场侵蚀计划的一着妙棋，这款产品的市场定位完全针对广大LIGHT USER消费层，这是一款高端定位的商品，换言之将拥有很大利润空间，任天堂希望这款商品的丰厚利润可以填补因直接竞争所造成的损失。如果不出意外的话，2005财务年度对于任天堂来说依然会是一个好年景。



▲ Gameboy Micro将成为任天堂战略中新的生力军。

有足够的理由相信，随着索尼和任天堂两社的商业战略逐步展开，携带游戏主机将在今年下半年的电子游戏市场占据更加重要的地位。

 第三势力

索尼PSP不是任天堂在携带游戏主机领域遭遇的第一个对手，同样也绝对不会是最后一个对手。近日，韩国三星电子总裁尹钟龙在接受该国某财经杂志记者专访时不经意地透露，该集团计划在2007年初推出一款划时代的MP3播放器，该设备除了可以播放音乐外尚能播放高清晰度MPEG4视频影像，甚至还准备搭载手机通讯和游戏功能。尹钟龙描述下的次世代MP3播放器很容易让人们联想起PSP，三星一直将索尼目为追逐的假想敌，推出一款全面超越PSP的多功能数码携带设备完全在情理之中。从另一个角度也可以清醒看到，多功能一体化已经成为未来数码携带设备的发展大趋势，功能单一的携带电子产品将遭遇严峻的生存危机。

前任美国任天堂社长荒川实早在1994年就曾经说过：“任天堂没有自己的唱片公司，更不曾拥有电影厂，我们所拥有的全部就是强大的游戏软件资源……”

任天堂所倡导的纯游戏理念正面临着前所未有的严峻考验，这家老铺所拥有的惟一武器还是出色的游戏软件。

路，毕竟还是要靠自己一步一步走出来的。

掌机黄金眼

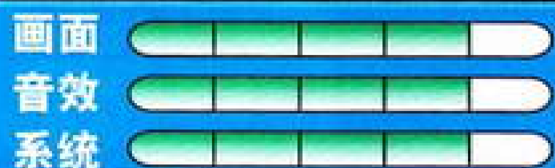
POCKETGAMES GOLDEN EYES

最近三大掌机平台上都有不少热作推出，PSP上的《天诛 忍大全》虽然有着这样那样的小毛病，但作为一款集大成之作，相信还不至于令人反感；NDS的《应援团》是一款新时代掌机上非常具有代表意义的原创作品，它给玩家带来的游戏享受只有亲自玩过后才能体会得到；《JUMP超级明星大乱斗》虽然以动漫FANS为对象，但可玩性上也有一定保证。

栏目主持：雷伊

天诛 忍大全

天诛 忍大全



PSP

画面
音效
系统

著名忍者动作游戏的集大成之作，系列的主人公齐聚一堂是最大的卖点。除了在剧情模式中能使用包括大反派鬼阴在内的5名人物之外，还能在自由模式中使用许多历代作品中登场的反派人物和恶搞角色，总数达到了33名。不过游戏本身存在一些让人很难容忍的硬伤，如画面的可视范围过小，视点恶劣以及一些恶性BUG等等，令人遗憾。

坦白说，本作的素质跟PS2版的三代和《红》相比，还是有些差距的，而这并不单单是因为机能方面的原因。游戏的画面很暗，视野几乎看不到五步以外，所以在暗杀敌兵的时候显得有些吃力，而且时不时会出现“穿墙”的BUG也够让人郁闷。除去以上缺点，本作的素质还是很有保证的。尤其是在这PSP大作缺乏的时期，也算相当有可玩性了。

推荐

本作可以体会到“《天诛》系列”几乎全部的精华，实在是不愧为“忍大全”。故事模式中5人的独立剧本、自由模式共33名角色可选、虎之卷系统，更有系列中最出彩的经典音乐烘托出时代剧的气氛，让人觉得很过瘾！但本作的视角问题是全系列中最严重的，同时画面过暗，甚至还会有“穿墙”的BUG，有时候精彩的忍杀画面也变成了空屏幕，真是惨不忍睹。

UMD■FromSoftware/K2■ACT■2005年7月28日■1～2人■对应无线LAN■256KB

押忍！战斗！应援团

押忍！斗え！应援团



NDS

画面
音效
系统

从游戏的创意、整体的演出效果、细节表现、爽快感、挑战性等方面看都几乎强到无懈可击的一款游戏。游戏的每一个小章节都设计得很到位，有一定生活经验的人才能从这些剧情中体会到那种无处不在的温馨和对生活的幽默调侃。所选的曲目不仅非常动听，而且与每一个章节的剧情也搭配得天衣无缝。对这样一款堪称完美的游戏，海文唯有脱帽致敬。

推荐

游戏的主题和玩法都非常具有创意，可以说是一款完全为NDS量身定做的作品。游戏中收录的歌曲都有着清晰的语音，配合火热的气氛，玩的时候投入感相当高。游戏各个难度之间的差异很明显，任何玩家都可以找到适合自己的难度，最高难度玩起来非常具有挑战性。如果不是因为容量限制使得收录的曲子数量偏少，我认为这款游戏完全可以打满分。

推荐

真的是一款非常有趣而且有创意的游戏，可以说又开创了音乐类游戏的又一个新领域，结合恶搞的剧情，加上热血的歌曲，按照节奏或点或划，游戏玩起来真的非常有味道。游戏上手需要一定时间，不过只要熟悉之后便可体会到游戏爽快的地方。另外，游戏的难度比较高，挑战性极强。而联机模式更是激烈，可惜的是本作不能1卡多人联机，遗憾。

推荐

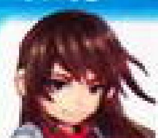
卡片■Nintendo/INIS■ACT■2005年7月28日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

JUMP超级明星大乱斗

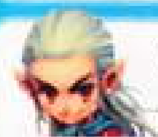
JUMP SUPER STARS



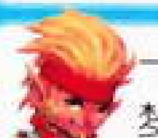
画面
音效
系统



人气漫画杂志《少年JUMP》中火热的27部作品、共150多位漫画中的明星集结到一个梦幻的舞台上，展开一场梦幻般的乱斗！但游戏的亮点不光是在这些明星身上，要想在各个战场上取得胜利，不仅要熟练的操作，还需要合理搭配角色，组成最强阵容，而阵容是靠战斗逐渐收集要素来强大的……这使得游戏兼具了战斗、策略和收集的乐趣。



游戏中的角色阵容十分豪华，周刊《少年JUMP》上的27部人气作品中超过150名角色都将在游戏中登场。游戏中的每个角色都由漫画格来表示，在通过关卡的考验后便可得到新角色。玩家可自行组建自己的队伍。战斗时下屏会显示你所编辑的队伍，通过触摸角色来切换战斗角色，使用辅助攻击。战斗的手感十分好，绝招的数量也十分丰富，很值得一玩。



一公布就引起巨大反响的梦幻之作，对于这样一款以角色为卖点的游戏，做成乱斗的形式可以说是相当贴切的。战斗的时候非常热闹，拼凑漫画格子的系统也较具新意。游戏中的收集要素很丰富，耐玩度有所保证。可能是因为要照顾NDS主要年龄层玩家的缘故，游戏的AI有些偏低。另外，本作如果出在主机性能更强的平台上，评价应该会更高一些。

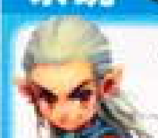
卡片■Nintendo/Ganbarion■ACT■2005年8月8日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔

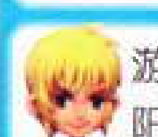
新·ボクらの太阳 逆袭のサバタ



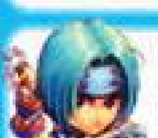
画面
音效
系统



“《我们太阳》系列”的第三作终于登场了。游戏的剧情接续前作，讲述了太阳少年强哥和继承了破坏兽血统的暗黑少年撒巴塔之间的战斗。前作中的我方角色都将继续在游戏中登场，十分有亲切感。游戏在继承了前作的大部分系统上做了革新，主要武器又变回了太阳枪，而副武器剑依旧存在。关卡最后依旧有着大魄力的强力BOSS在等待着玩家，努力挑战吧。



游戏的卖点依然是结合太阳光来进行解谜，对于很多玩家来说似乎已经没有太多新意，而且游戏的画面、音乐与之前的两作相比没有太大进化，似曾相识的谜题令人有时候觉得这不像是一款新作品。虽然进化不大，但是新系统和新要素还是有的，新的变身形态以及摩托车竞速模式算是对玩家的交待，总的来说仍是一款不错的A·RPG游戏。



颇具创意的“《我们的太阳》系列”终于在这个火热的夏天推出了第三作，虽然说去烈日炎炎下去给游戏中太阳枪补充能量有点自虐，但游戏的高品质还是毋庸质疑的，潜入、解谜等诸多要素本身就是本作的一大魅力所在，摩托车的加入也使游戏爽快感倍增，枪械的改造更让人沉迷其中，无论从哪个角度讲，本作都是今夏最具精品素质的GBA大作。

卡带(128M)■Konami■A·RPG■2005年7月28日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

金色卡修 卡片大乱斗GBA

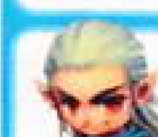
金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA



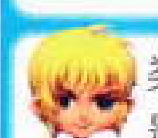
画面
音效
系统



根据《少年JUMP》热门动画改编的本作是一款卡片对战类游戏，游戏的玩法和经典卡片游戏《游戏王》有些类似，不过规则比较简单，可供搜集的卡片数量也很少。当然对于FANS来说这些就不算什么缺点了，而完全投入其中后也确实能发现它的独到之处。游戏联机对战的乐趣非常高，不过还是不可避免地会拿来与《游戏王》对比一下……



《金色卡修 卡片战斗》是根据著名动漫画改编而成的卡片游戏，故事讲述了众人在消灭了魔物后的短暂和平期间内开始了卡片的战斗。游戏的规则十分独特，虽然同时是使用各种卡片来攻击和防御，不过系统相比《游戏王》来可是简单多了，随着一开始的教学，各类玩家都可轻松上手。游戏中将包含400张以上的卡片数据，种类十分丰富。



类似于《游戏王》，本作也是先有了卡片对战活动，然后产生了这个游戏版本。对于不熟悉原作的玩家来说要玩懂游戏还真是需要不少时间，不过为了照顾初学者而收录的用语解说还算体贴，玩家可以慢慢对游戏的规则和玩法有一个大致认识。游戏中似乎没有一句完整语音，但是却有不少语气音效，发展剧情时角色时不时发出猥琐的叫声，有点令人受不了。

卡带(128M)■Banpresto■TAB■2005年7月28日■1～2人■通信对战■自带记忆功能

最新日本掌机游戏周间销量榜

✱ 累计时间2005年7月18日～2005年7月24日 ✱

这次的销量榜上有很多新面孔出现，但是从总体来看这些新游戏的销售情况都不是特别理想。《游戏王 噩梦吟游者》的周间销量虽然获得了第一位，但实际销量却远远不如GBC时代的那几作；《洛克人EXE5DS》的首周销量还不到两万，看来FANS早已识破了这种将两个版本合二为一重新再卖的骗钱把戏，不再继续买账了；早前PSP版《死神BLEACH》的首周销量将近4万套，但这次GBA版的首周销量却未及其一半，难道是因为游戏类型不对口的缘故？



第1位 游戏王 噩梦吟游者 （NDS）

本作的战斗采用了3D的表现形式，震撼效果远大于前几作。

周间销量39016套
累积销量39016套

◆Konami ◆TAB ◆2005年7月21日发售 ◆4980日元



第2位 轻松头脑教室 （NDS）

游戏中的问题非常之多，很多题目可是要动上一番脑筋才能找出答案的哦。

周间销量38054套
累积销量18万8392套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月30日发售 ◆2800日元



第3位 甲虫王者 通往冠军之路 （GBA）

利用GBA的专用对战线，就能和好友进行刺激无比的对战。

周间销量30656套
累积销量38万6084套

◆Sega ◆RPG ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元



第4位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑 力锻炼DS （NDS）

《脑力锻炼DS》的成功一下子就让川岛隆太教授成了游戏界的知名人物。

周间销量20450套
累积销量30万7925套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元



第5位 死神BLEACH 血染尸魂界 （GBA）

本作中的登场角色众多，各角色的必杀技制作得非常华丽，值得一看。

周间销量17857套
累积销量17857套

◆Sega ◆ACT ◆2005年7月21日发售 ◆4800日元

名次	游戏	销量
第6位 NDS	洛克人EXE5DS 双生领袖 ◆Capcom ◆A・RPG ◆2005年7月21日发售 ◆4800日元	周间销量17317套 累积销量17317套
第7位 NDS	任天狗(柴犬&腊肠狗&吉娃娃) ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元	周间销量14958套 累积销量55万9382套
第8位 NDS	NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸 ◆Tomy ◆RPG ◆2005年7月14日发售 ◆4800日元	周间销量13200套 累积销量44651套
第9位 NDS	钢之炼金术师DS 两人的羁绊 ◆Bandai ◆ACT ◆2005年7月21日发售 ◆4800日元	周间销量10155套 累积销量10155套
第10位 PSP	天地之门 ◆SCE ◆A・RPG ◆2005年7月21日发售 ◆4800日元	周间销量7948套 累积销量7948套

真·女神転生 デビルサマナー 悪魔召喚師

1995年圣诞节，在世嘉土星上发售的《真·女神转生 恶魔召唤师》，以另类的世界观，深邃的剧情和庞大复杂的仲魔系统征服了不少玩家。如今，本作已经正式确定在PSP版上进行完全移植。在保留原土星版游戏乐趣的基础上，为了让玩家能够充分地融入到"召唤师"这一职业中去，游戏也做了不少相应的调整，10年不曾消却的热情再次复苏。

PSP 真·女神转生 恶魔召唤师

◆Atlus◆RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆使用容量未定◆价格未定
◆对应周边未定◆推荐年龄未定

真·女神转生デビルサマナー

世嘉土星的十年名作完全复活！

序章

9X年，某市，诡异的黑影挟带着阴谋悄然而至，是人类？还是恶魔？在这个世界，有一种与恶魔对立的职业——那就是，让恶魔服从自己，并可以自由驱使的恶魔召唤师。他们到底是怎样的一群人？这仍然是无人能够回答的谜。你，却与这样的恶魔召唤师见面了……

魔手悄悄伸向平凡的城市

◀▼热闹的中华街和神社，诸如此类的场所都会发生恶魔相关的事件。

作为恶魔召唤师解明事件的真相吧！

仲魔

通过交涉后跟随我方的恶魔称之为"仲魔"。同时，仲魔之间的"恶魔合体"系统依旧保留。爱玩系统的玩家想必会很喜欢。

角色

○主人公○

葛叶恭司

私人侦探。被杀手杀死后，被恶魔召唤师的灵魂所寄宿，成为了恶魔召唤师，随后被卷进了一系列奇怪的事件中。

恭二的命运会怎样？

○搭档○

丽灵舫

葛叶恭司的搭档，国籍不明。在降神仪式后掌握了魔法。

说到"《真·女神转生》系列"的角色设计，当然是有着"恶魔画师"之称的金子一马了。我们就来看看他为本作所设计的两名主人公角色吧。

文 海文

东北大学未来科学技术共同研究中心

川岛隆太教授监修

脑力锻炼器 携带版

PSP

东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版

◆SEGA◆ETC◆预定2005年10月20日◆日版

◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆2800日元

◆对应周边未定

东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 脳力トレーナー ポータブル

"脑力锻炼"恐怕是最近一段时间里掌机玩家们见得最多的一个词了。不管是川岛隆太教授负责监修的《成人脑力锻炼DS》还是销量榜上的新贵《轻松头脑教室》都取得了让人始料未及的销售佳绩。而且这股"脑力锻炼"的热潮大有愈演愈烈之势，PSP上也将推出以"脑力锻炼"为主题的作品了！监修还是那位传说中的川岛隆太教授，而新作的标题也将和前作一样长得不象话——《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版》。

"脑力锻炼"系列的元祖——"脑力锻炼器"将在PSP上再度登场！

◀▲▶进入游戏时要先输入自己的名字、性别和生日。这样就可以在图表里一目了然地看到自己每天的训练成果了。

▼▶进入游戏后玩家就会脑力锻炼学校的一名新生，并在这里接受老师的特训！在这个教室里可以进行各种游戏模式的选择！你准备好了吗？





监修还是那位川岛隆太教授！



"脑力锻炼器"是什么？

脑力锻炼器是SEGA TOYS于2004年10月发售并大受好评的玩具，据说经过连续的简单计算就可以让你的大脑活性化……



负责本作监修的仍然是大家熟悉的川岛隆太教授。关于这位教授的事迹我们已经在《掌机王SP》20辑里为大家介绍过了，各位应该还有印象吧。本作中收录的各种问题都是经过东北大学实际验证过的，据说实际效果非常显著哦！

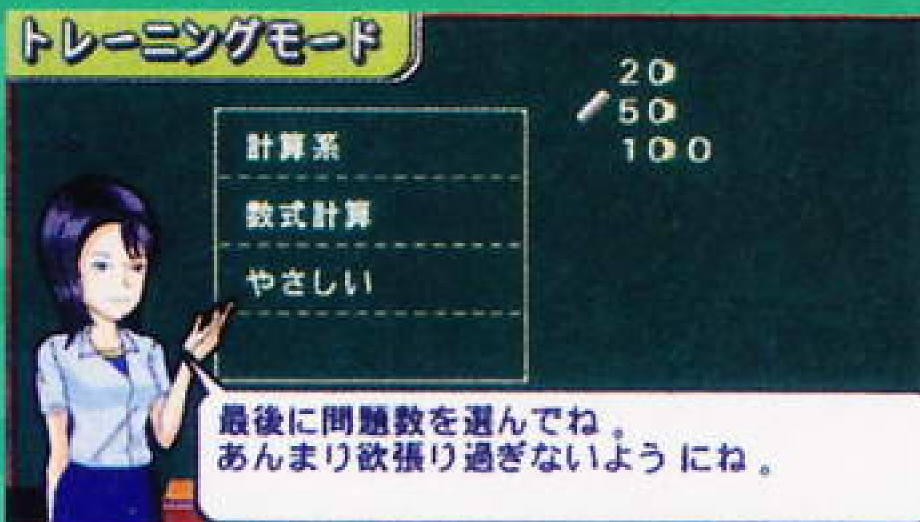
经过东北大学验证！



▲开发你的头脑潜能！

便捷的操作

在脑力锻炼模式里可以自由选择问题的分类、难度、问题数量等等。在给出答案时要用到的只有○□△×四个键，完全没有复杂的操作，纯粹是考验自己的脑力。这里就介绍一下其中一部分的问题。

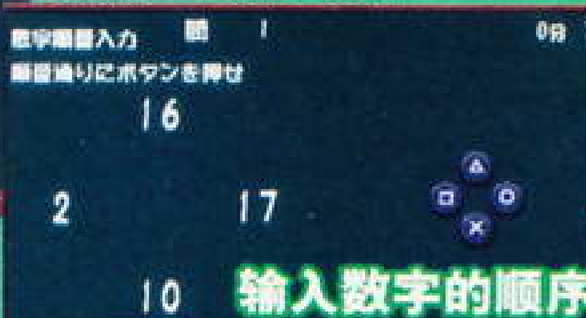


◀ 问题的数量有20、50、100三种。想加大锻炼量的话就不要客气，选择100吧。



▲给出左边算式的答案，给出的选项全是4选1，注意别按错了哦。

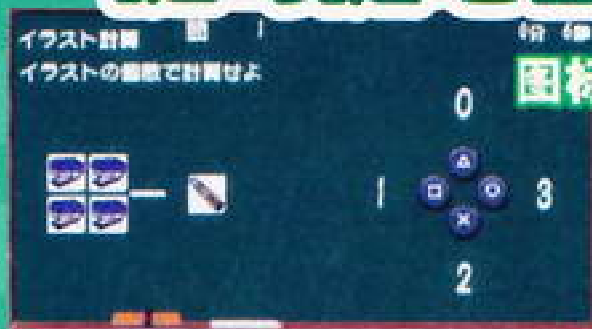
▼ 以从小到大的顺序按下左边4个数字所代表的按键，怎么样，是不是感觉比前一个更有难度呢？





▲书、南瓜、大头菜，哪个图案的图标最多？数量是多少？赶紧算出来！

随时随地都能进行轻松上手





▲▶ 规则和数式计算相同，但算式使用的不是数字而是图标了。



考验你的瞬间判断力！

是哪一个数字变化了呢？

▲记住第一次出现的数字，然后找出第二组数字中与第一组数字不同的地方。

看一下测试的结果吧！

ジャンル	計算系
問題	数式計算
難易度	やさしい
時間	1分20秒696
問題数	50問
正解数	50問
正解率	100．0%

評価 A

すごいわ…こんなにいい点を採った生徒はセガたろうくんが初めてよ。もう勉強以外のことしか教えあげられないじゃない…。

问题结束后系统会根据时间和正确率给出相应的评价。游戏发售后玩家可以利用系统给出的密码到官方网站进行网络排名。

还有缓解大脑疲劳的照片欣赏模式

为了解除脑力锻炼带来的疲劳，本作中还特别加入了照片欣赏模式。在这个模式中玩家可以尽情欣赏美丽的自然风光图片，同时还可以欣赏到悠扬的音乐。进行大脑的特训后感受一下自然风光和悦耳的音乐实在是一种享受。在游戏中满足特定条件就可以使照片的数量增加。这下收集狂人们又有得忙了。



文 雷伊

BOUNTY HOUNDS

PSP
赏金猎犬
◆Namco/XPEC◆ACT◆预定2005年10月27日◆日版
◆1～2人◆记忆 要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定
Bounty Hounds

由南梦宫代理发行的原创动作游戏《赏金猎犬》在今年10月下旬就要跟广大PSP玩家见面了。负责该游戏开发的乐升科技(XPEC Entertainment)是一家来自台湾的游戏公司，曾因在PS2上开发过《鬼魂力量编年史》等作品而为玩家们所熟悉。就目前公布的情报来看，《赏金猎犬》在游戏画面和爽快感方面均有着不俗的表现，值得期待。



在游戏中，玩家将扮演“赏金猎犬”的一员：赏金猎人麦克斯去和ETI发生激烈的战斗。在游戏过程中玩家会不断地接到各项充满挑战性的任务，并可以用打倒敌人后得到的武器和道具来逐渐提升自己的战斗力。游戏的一个卖点就是杀戮的爽快感，玩家在操纵主角只身一人与数量众多的外星生命体作战时体会到的畅快淋漓之感将丝毫不亚于“《无双》系列”。



剧　情

20XX年，人类开始尝试着逐渐将地球以外的行星改造成适宜人类居住的环境。但在这项行星地球化计划实施的过程中，他们却遭遇了地球外智慧生命体ETI(Extraterrestrial Intelligence)并与他们展开了斗争。人类与ETI间的斗争很快就升级到了宇宙规模的行星争夺战，而一些大企业也开始企图在这场战争中捞上一票。

殖民候补行星的先遣调查、前往最前线战地参加作战、以及战场上的善后工作等等，企业把这种“肮脏的差事”全部都交给了他们所雇佣的佣兵。这些佣兵大都是由于个人问题而被军队开除的军人、为了减刑而入队的刑犯以及想要逃离犯罪分子追杀的亡命之徒。正规军队的机动步兵们对这群佣兵嗤之以鼻，称他们为“赏金猎犬”……

独特的系统！丰富的装备！

本作中比较特殊的一个地方就是主角两手都能够装备武器！其中按动□键可以使用左腕装备的武器，而按动○键则会使用右腕装备的武器。交互使用左右手装备的不同武器，或者组合各按键进行攻击的话就会发动丰富多彩的连续攻击。这种两手同时装备武器的系统让游戏的战略性又有了进一步提高，玩家既可以在





▲玩家可以同时携带6种武器，武器在战斗中的更换非常便捷。





▲武器和装备变更的话，角色的外形也将发生细微变化。

用射击系武器远距离削减敌人的HP后再用近身武器给予其致命打击，又能够双手同时装备近距离攻击武器在群敌中突出重围。根据战斗中的实际状况来决定自己的作战方针本身就是游戏的一大乐趣所在。

游戏中的武器种类非常丰富，不仅包括剑、锤子等接近战必备武器，也包括机关枪、火箭炮等枪械类武器。再加上防具的话，本作中装备的总数将达到500种以上。在战斗过程中，玩家不必特意调出菜单来更换武器装备，只需用特定的按键就能迅速更换武器，不必担心会影响到战斗的流畅性。更换不同的武器装备都将直接在主角的外观上表现出来，这一点制作得非常精细。此外，如果打倒的敌人持有装备的话，那么在其身边按动L键就可以对该武器进行回收，通过这种方法玩家就可以不断地收集各种装备，逐步提升自己的实力。

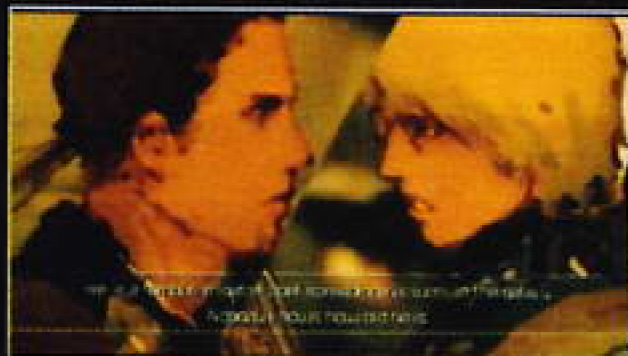
能量领域！热战再升温！

《赏金猎犬》中存在着一种叫作"能量领域"（フォースフィールド）的特殊攻击方式，在战斗中按动△键就能够发动。"能量领域"附带的特殊效果不仅可以让敌人行动力变慢、防御力下降，还可以提升我方的能力。在与众多敌人作战时合理运用能量领域的话，对战斗是十分有利的。



独具风格的过场动画！

游戏中的过场动画采用了2D和3D相结合的表现手法，渲染出了一种独特的游戏氛围。这些动画都可以按L键和R键来快进或者倒退，方便玩家反复回味。



▲动画部分的字幕是英文的，而配音则是日语。



▲动画的背景部分是3D的，而人物则是用2D来表示的。



▲精彩的过场动画给人以一种漫画般的视觉享受。

巨大的BOSS！



◀▲在任务的最后玩家要跟体型巨大的BOSS发生战斗，BOSS战多为一对一的单挑。

一张游戏两人游玩！





◀▼利用PSP的游戏分享功能，玩家只需拥有一张游戏碟就可以和朋友一起对战。

文 雷伊

DEATH Jr. 小死神

还记得我们在《掌机王SP》17辑里给大家介绍的《小死神》这款游戏吗？作为第一款正式公布的PSP游戏，由于厂商一直对其采取低调的态度，使我们对其一直知之甚少。直到离发售日不远的今天，我们才从厂商进一步公布的信息中对游戏有了一个大致的了解。下面就让我们跟随小死神一起开始奇异世界的冒险吧！

PSP 小死神
◆Konami◆ACT◆预定2005年8月16日
◆美版◆1人◆记忆要求未定◆价格未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上
death jr.

小死神的救世之旅



和大多数的游戏主角一样，我们的小死神也肩负着拯救世界的重任。话说一天我们可爱的主人公小死神和他一群稀奇古怪的朋友，像爱惹麻烦的冲动女孩潘多拉，脑袋连在一起，喜欢捣腾些稀奇古怪小玩意的史密斯和温斯顿兄弟，还有住在一大罐子不知名液体里的淘气男孩西普，一起去博物馆玩。其间潘多拉发现了一个看上去很古老的箱子，好奇的她自然千方百计地想打开箱子好一瞧究竟。在她无数次的失败之后，我们英勇的主角登场了。他拿起自己的小镰刀，手起刀落，箱子就被打开了。麻烦也就因此产生了，被释放的邪恶魔巫师莫劳克打开了恶魔世界的大门，无数的恶魔涌入了主角所在的世界。更让我们的小死神不能接受的是该死的魔法师夺取了他好朋友们的灵魂，并将他们分成很多碎片，藏在世界的各个角落。世界的前途，朋友的命运此时都掌握在了小死神的手中。


▲邪恶的魔法师从箱子里被释放出来。


爱惹麻烦的女孩潘多拉

小死神的装备和动作


手持火箭筒的小死神

游戏中的小死神主要有两种攻击手段：一是用镰刀的近身攻击，一是用双枪的远程攻击。随着游戏的进展，我们的小死神还会得到各式各样的枪械，来对付不同的敌人。比如说：散弹枪、火焰喷射器、冰冻枪之类。你可以使用刀枪的组合打出漂亮的连击，就好像在《鬼泣》中那样。不同的是本游戏中枪的子弹除了手枪外都是有限的，需要你在游戏中翻箱倒柜地去寻找。除了这两种攻击方式外，小死神还拥有一招特殊攻击，叫做“潘多拉的协助”。在游戏画面的右上方有一个以潘多拉的侧面像来表示的连击槽。当你用漂亮的连击狂殴敌人时，这个槽就会慢慢地填满。当头像被填满

后，另一个槽也开始蓄积，如果你继续对敌人打出连击，当这个槽也填满后，你就获得了一个"潘多拉的协助"。此时同时按下圆圈和三角键，你就可以发动该特技了，它可以在一瞬间消灭你附近的所有敌人。

华丽的特殊攻击

按住R键，可以锁定敌人

小死神的操作

游戏一开始基本上是一些很简单的让你熟悉操作的场景。游戏中使用类比摇杆指挥小死神的移动，X键是跳，方框键是使用镰刀，圆圈键是使用枪攻击，三角键则用来作出紧急回避。同时你可以通过按住R键进行疯狂扫射，或是通过L键来调整游戏中的视角。十字方向键是用来更换小死神所用枪支类型的。虽然游戏中要用到了几乎所有PSP的按键，看起来很麻烦，但实际游戏后你就会发现这些操作是很好掌握的，一小段时间的适应后你就可以灵活自如地操纵小死神了。我们发现惟一不便的一点是：你很难在移动的同时换枪。因为同时用左手的手指去按方向键和类比摇杆真的很困难。

▲多平台的场景，须有熟练的跳跃技巧。

小死神的敌人

奇形怪状的各式敌人

游戏中小死神将面临大批敌人对他的疯狂进攻，你将发现多数情况下你将不得不同时面对5、6名敌人。他们有一些会冲到你面前展开近身肉搏战，另一些则躲在远处使用远程攻击。怪物的种类很丰富，有从背后发射蓝色光球的怪兽，有四处乱飞的蝙蝠怪，有会使用魔法的恶魔。他们都被很用心地进行了制作，与游戏的整体风格十分契合。另外游戏中你不光可以攻击敌人，你还可以破坏四周你见到一切，像桌子、长椅、汽车，甚至是一头奶牛。通过破坏游戏场景中的物品，你可以得到奖励的分数，这将直接影响到你过关后的评价。

怪物们的配合攻击

文 雷伊

这是守护星球命运的战斗，是打倒萨菲罗斯、与过去完全诀别的战斗。在战斗的最后，我们应该会得到来自星球的答案……





时间过得真快，再过不到一个月的时间，《FFVIIAC》的DVD版和UMD版就要同时上市了。也许通过这款作品到目前为止所公布的影像细节，各位已经把剧情猜了个八九不离十了，不过对于这样一款从某种程度上来说画面观赏性要大于故事精彩性的作品来说，我想绝大部分玩家还是会对其充满期待的。毕竟，看到8年前的感动将以如此精美的画面得以再度延续，这已经足够了。

PSP
最终幻想VII 再临之子
◆Square Enix◆UMD影像
◆预定2005年9月14日◆4800日元
ファイナルファンタジーVII ADVENT CHILDREN

《FFVII》相关术语

神罗企业 吸取星球的生命之源——生命泉，支配着整个经济的大型企业。拥有治安维持部门的塔克斯等精锐部队，但在两年前的战争中却全线溃灭，作为根据地的神罗大楼也已经崩溃。



战士 肉体经过改造后能力得到大幅度提升的神罗士兵。

萨菲罗斯 剑术一流的原神罗战士。克劳德仰慕已久的偶像，但自从脱离神罗后，他却一直企图用究极魔法来毁灭整个星球。

杰诺娃 2000年前发现于地层的假死状态生物，被称为"宇宙的灾难"，是神罗的研究对象。



序

从属于神罗企业的战士萨菲罗斯在尼布尔山调查魔晃炉时发现了自己的身世，并发誓要向神罗和星球复仇。克劳德在追随萨菲罗斯的过程中无意中发现了自己过去的谜团，并为此丧失了自我。但是，在同伴们的支持下，他决定与过去诀别。为了找回自我和拯救星球的命运，他与萨菲罗斯进行了决斗。两年后……





将四分五裂的杰诺娃细胞再次整合为一体的力量，被称为"再融合"(reunion)。

复兴之街——艾吉

在两年前的大战中，米德加尔化为了一片废墟。大战中存活下来的人们在米德加尔临接的地方重新建造了一个新的城市，这个被叫作"艾吉"的新兴城市中高楼林立、生机盎然，而《FF Ⅶ AC》的故事也正是发生于此。







两年前拯救星球命运的使命虽然完成了，但其间却牺牲了太多生命，克劳德为此自责不已，认为自己已无法挽救任何人。在与同伴们道别后，他成为了一名配送员并开始了孤独的生活。但有一天，他却接到了一项委托，原本平静的生活再次出现了涟漪……





克劳德接到的是一项护卫任务，委托人是一名身穿白色斗篷、坐在轮椅上的神秘男子，身边常有着原塔克斯成员的守护。神秘男子声称有三位酷似萨菲罗斯的银发碧眼少年已经盯上了他，要求克劳德保障自己的安全。

坐在轮椅上的神秘男子

卡达裘、雅祖和洛兹三人，他们年少轻狂，一边向克劳德展开攻势，一边却莫名其妙地称其为“大哥”。已经对自己丧失信心的克劳德，不得不再次找回两年前那份坚定的信念……

忘却之都

这是一个曾经令克劳德痛彻心扉的地方，如今，卡达裘等人却在这里游说孩子们向星球复仇。

我绝对不是孤军作战！

まんが家デビュー物語DS

あこがれ！まんが家育成ゲーム

NDS	漫画家成长物语
	◆TDKコア◆AVG◆2005年10月6日◆日版
	◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
	◆NDS无线通信对应
	まんが家デビュー物语

身为漫画迷的你是不是也曾经有过体会一下漫画家生活的强烈愿望呢？如果你的回答是肯定的话，那么你就得关注一下这款《漫画家成长物语》了，说不定这款游戏就可以让你过一回漫画家的瘾哦。 文 海文

体验主人公乐趣十足的学园生活





◀游戏的地图画面，玩家可以让主人公前往许许多多的地方，并且会跟据场所的不同发生不同的事件。



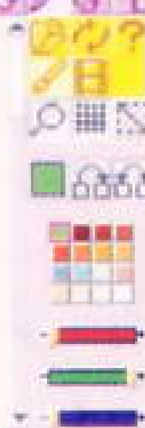
▶要成为漫画家可不是一件容易的事。

游戏的基本流程以AVG的形式展开，主人公则是一个以成为漫画家为目标的女孩子，在她3年的学园生活中会发生许多与漫画相关的事件，当然，恋爱和友情的相关事件也是少不了的。玩家可以通过这些数量众多的事件让主人公的各项数值不断成长。游戏的结局也会随着主人公的数值而发生变化。

用触控笔进行作画







◀游戏中会有许多事件需要玩家用触控笔直接在触摸屏上进行绘画，并且游戏中也会有专门的绘画模式。玩家可以用自己画的漫画来制作4格漫画等等。还可以利用无线通信机能和自己的朋友进行交换作品。

还有20种迷你游戏等你来挑战



▲将各种颜色的篮球投进相同颜色的篮筐里，在这个迷你游戏中取得好成绩的话就能够使主人公的能力大幅度上升。

▶在书桌前工作的老师们会不断地向后扔出垃圾，在垃圾掉在地上之前把这些全部接住吧。

文 雷伊

NDS首发那款《为你而死》着实让不少玩家惊艳了一把，不过如果你以为那已经是SEGA恶搞的极致的话那可就大错特错了。如今，这款游戏的续作《为你而生》马上就要于10月份登场了，该作的日文原名非常生猛，叫作“赤ちゃんはどこからくるの?”，直译就是“小宝宝从哪里来?”。现实中的小宝宝是怎么来的相信不用我多解释了，我们还是来看看游戏到底是什么样子的吧。生猛的游戏原名到底是噱头还是神来之笔，大家一看便知。



Honey！为我生孩子吧！

NDS

为你而生

◆SEGA◆ACT◆预定2005年10月20日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定
赤ちゃんはどこからくるの?

《为你而生》在关卡开头的剧情表现上依然采用了前作的四格漫画形式，而在关卡的设计上也极大限度地利用了NDS的各项功能。前作中主人公又是赶蜜蜂、又是踩蝎子的，不知道这次开发者们又会想出什么稀奇古怪的关卡来“整”本作的主人公呢?

先给我看看你的诚意吧！

开发者访谈



导演 吉永匠

制作人 云野雅广

——真是个刺激的标题啊。

云野雅广(以下简称云野)：嗯(笑)。本作虽然是“《为你而死》系列”的最新作，但是设定和角色几乎都是全新的。

——主人公的女朋友、以及他的“青梅竹马”之间的关系是……

云野：主人公对他的女朋友非常着迷，而青梅竹马又深爱着主人公。这种三角关系究竟会如何发展，就是故事的核心部分。主人公打从心底爱着女朋友，而青梅竹马则一直处在“主人公为什么不甩我?”的这种心境。

——那女朋友觉得主人公怎么样?

云野：一开始是主人公自己单相思。

吉永匠(以下简称吉永)：《为你而死》讲述的是一个恋爱怎样结出果实的故事，而这次则是从爱情已经结出果实开始，培养感情的过程在游戏中占了很大戏份。虽

女朋友好像受了伤，将她安顿在山中的小木屋后，赶紧使用触控笔为她涂抹伤口吧。记得下手一定要温柔哦！



雪山遇难



鳄口脱险

女朋友竟被困在湖中的小岛上，主人公二话没说就划着独木舟向湖中央赶去。但此时湖中突然出现了大量鳄鱼，没办法，为了讨好女朋友也只能硬着头皮上了。

主人公

20岁·男

性格开朗，经常保持着充沛的精力。动作非常迅猛，运动能力超群。但是有时会因为精力过剩而失去平衡。



女朋友

21岁·女

身材高挑的美女。虽然有些好胜，但却不会把自己的感情轻易表露出来。感觉非常像一位女教师。



青梅竹马

18岁·女

一心想利用高超的智力、财力以及科学能力去获得主人公的爱。虽然看上去有些幼稚，但实际上却是个智将。

然也有主人公一个人暗自努力的部分，但与女朋友一起的过程才是主要部分。

——那青梅竹马会采取什么样的行动呢？

吉永：她会对主人公展开攻势，而且形式相当过激哦。

云野：故事的展开会让人大喊“这绝不可能！”哦。（笑）青梅竹马有个外号叫作“天才少女”，她会使用各种器械去接近主人公，还会利用自己的头脑耍些花招什么的。

云野：有些接近于科学狂人的那种感觉，会用大家意想不到的方法对主人公穷追不舍。

——那培育爱情的画面是怎样的呢？

云野：很多都是开发人员共同商讨出来的，比如笑着在沙滩上奔跑什么的。类似的东西设想出了很多，我们从其中选出了最为优秀的。（笑）

吉永：有很多玩法是只有在这款游戏中才能享受到的，敬请大家期待。



LUNAR GENESIS

文 雷伊

作为人气RPG"《露娜》系列"的正统续作，《创世纪》自公布以来就一直备受玩家们的关注。此次的《露娜》在系统方面有着不少大胆的尝试，但究竟能不能被老玩家们所认可却还要打上一个很大的问号。再过不到半个月的时间，这款游戏就要跟玩家们见面了，届时它得到的会是玩家们的喝彩还是失望？答案就在8月25日。

NDS	露娜 创世纪
	◆MMV／GameArts◆RPG◆预定2005年8月25日
	◆日版◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
	ルナ ジエネシス



身经百战的剑士 鲁法斯·克洛

种族	兽人
年龄	不详
职业	佣兵
得意技	剑技
能力	物理攻击

兽人王赛特斯（ゼートス）所雇的佣兵。不仅在剑术方面非常了得，而且还具有指挥大军的统帅能力。手中的大剑显示出其无以伦比的威慑力，让敌人心惊胆战。为人很讲义气，是一个对面任何困难都毫无惧色的真正勇者。



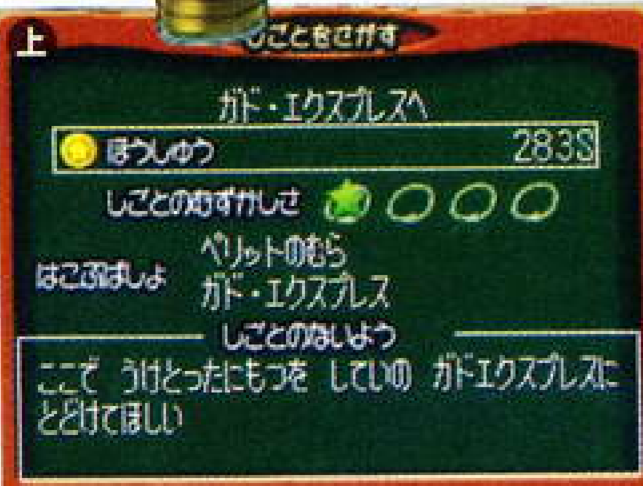
能弓善射的边境少女 芙罗拉·班克斯

种族	人类
年龄	13岁
职业	无
得意技	弓
能力	自由操纵阿露蒂娜魔法

居住在边境之村林德（リンド）地下坑道中的少女，兄长派瑞斯（ペレス）是地下隐居者们的首领级人物。天真活泼的性格经常会感染周围的人们，给他们带去欢声笑语。擅长使用弓箭和阿露蒂娜魔法。

加德快递

本作中的主角吉安是一个靠送货来维持生计的少年，他的各项任务都是在一家被称为"加德快递"的连锁公司中接收的。各项委托的具体内容、报酬和难度都可





▲上画面中的星数代表委托的难度，下画面中显示的则是需要运送的物品和数量。

以在接收前进行察看，根据自己的实力选择适当的委托才能确保顺利完成。此外，玩家每次最多只能接受一项委托，要接受新的委托必须完成之前的委托或者支付一定的金额来取消未完成的委托。

两种战斗模式

在本次的《露娜 创世纪》中，存在着两种战斗模式，分别为“通常模式”和“虔诚模式”。这两种模式在战斗结束后得到的物品是不一样的，所以可以说它们存在着截然不同的战斗目的。在地图画面上玩家可以自行调整队伍状态，从而决定自己要进入哪种战斗模式。

通常模式

不做任何准备发生战斗就会进入通常模式。在这个模式中取得胜利的话，敌人就会被彻底打败。战斗过后可以取得怪物们掉落的道具和怪物卡片。

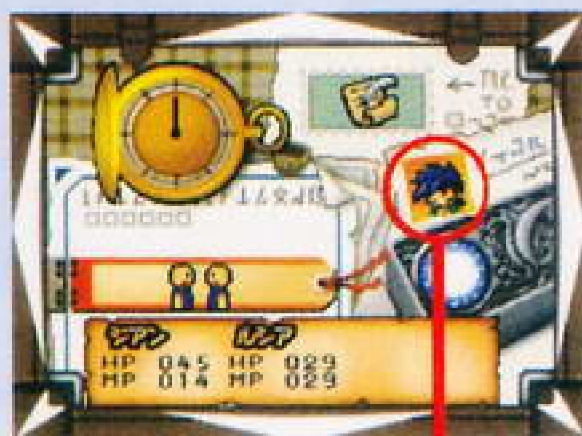
虔诚模式

以触摸屏中蓝色宝石发光的状态遇敌就会进入虔诚模式(敬虔モード)。在这个模式中取得胜利的话，怪物不是被打倒，而是被我方成员转生。战斗胜利后可以取得阿露蒂娜善行值(アルテナコンダクト)，相当于一般RPG中的经验值。





▲通常模式取得胜利的话，在战斗过后就可以得到各种道具。



在地图画面时触摸下屏幕中吉安的头像就可以切换至虔诚模式。





▲战斗后我方将无法获得任何道具，但能获得主角升级所必须的经验值。

怪物卡片

在通常模式中取得胜利后，玩家有时会随机取得一些怪物卡片。怪物卡片主要有两个用途：在战斗时或者在地图画面中，它可以被当做道具来使用；在“斗技场”模式中，则可以利用NDS的无线通信功能和朋友们进行卡片对战的小游戏。在游戏的标题画面中选择“コロシアム(斗技场)”就可以开始通信对战，如果在对战时取得胜利，就可以将对手的怪物卡片占为己有。



▲正在确认敌人的怪物卡片，卡片在战斗胜利后就可以取得。

▶战斗获胜的话就可以获得对手的怪物卡片。





◀战斗时要从下画面的24个格子中选择各个格子，这样下屏幕上方就会出现攻击对手的图标，从而给对手造成伤害。



スライムもりもりドラゴンクエスト2 ◆大戦車としっぽ団◆

NDS 史莱姆总动员2 大战车与尾巴团

◆Square Enix◆A·RPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自 带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定 ◆推荐玩家年龄：全年龄

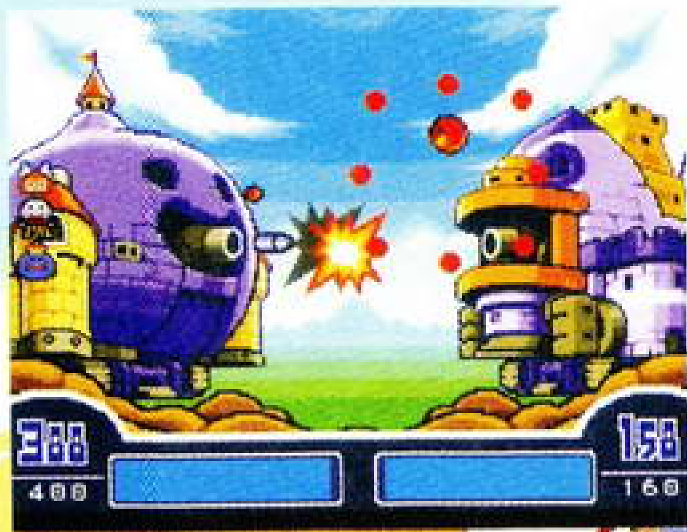
スライムもりもり ドラゴンクエスト2 大战车としっぽ団

文 雷伊

本次《史莱姆总动员2》的副标题为《大战车与尾巴团》，可见在本作中巨型的战车将占到很大的戏份，各种造型各异的怪兽机器在发动攻击时可是相当具有演出效果的哦！不过虽然大战车来势汹汹，但毕竟本作的主角还是可爱的史莱姆们，这次我们就为大家介绍一下三名史莱姆同伴以及史莱姆在本作中的基本动作，这些小家伙们可是从骨子里散发着一股可爱的气息呢！

与同伴们携手共同对抗尾巴团的攻击吧！

在前作《冲击的尾巴团》中，虽然也有为数不少的史莱姆登场，但能参加战斗的却只有主人公一个。在本作中，主人公将不再继续孤军作战了，前作中的一些配角们也将加入到战斗中来，帮助主人公共同对抗可恶的尾巴团。在战斗中，同伴们将由AI来控制，它们会根据战斗状况作出自己的反应和行动。这次先为大家介绍三名同伴，玩过前作的玩家应该一眼就能认出它们是谁了吧？





▲上画面显示的是勇车与怪兽机器之间的对决，下画面则是史莱姆们与尾巴团的白兵战。

米伊洪

主人公的好朋友兼好对手，属于荷伊米史莱姆一族。平时看起来非常具有活力，在战斗中相当活跃。



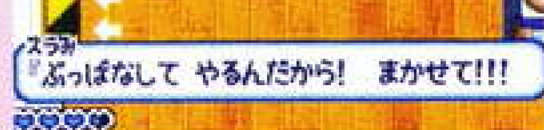
▶既然是荷伊米史莱姆，那么米伊洪在战斗中应该是回复系角色。



史莱美



主人公的妹妹。虽然为人很可爱，但性格上却相当好胜，总是不想输给自己的哥哥，对尾巴团更是毫不畏惧。



▲史莱美在战场上的表现可丝毫不亚于男生哦！

史莱佐



属于体型巨大的史莱姆王一族。虽然肥胖的体态导致其行动缓慢，但是巨大的力气却让它成为最值得信赖的搬运工。



◀史莱佐看起来似乎正在蓄力？表情看起来相当痛苦啊。

为勇车收集素材！将敌人一网打尽！





素材

勇车与尾巴团的怪兽机器作战时，需要用"素材"来填装大炮，这样才能给予怪兽机器以沉重打击。在本作中，收集素材也是史莱姆一个非常重要的使命，将大量的素材运回勇车，对战斗可是相当有利的哦！

宝箱

前作的宝箱中可是有着不少好东西的，本作中它们之中又会藏有什么令人期待的宝物呢？此外，宝箱也可以被当做素材运回勇车吗？



▶将素材运回勇车后可以放于滑梯之上，这样它们就会被运到炮台上，成为攻击怪兽机器的利器。

展现诙谐动作！诠释可爱真谛！

拉长身体攻击敌人





▲按住A键后再向各个方向按动十字键，史莱姆的身体就会拉长。



▲松开十字键后，史莱姆就会发射出去，对敌人造成伤害。

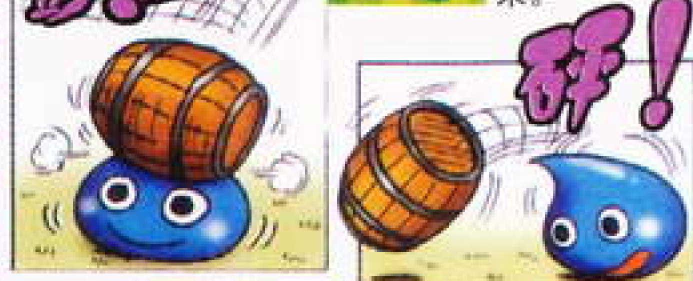


◀如果在身体拉长后再蓄力一段时间的话，那么史莱姆就会发动更为强劲的攻击。

顶&扔



◀攻击敌人或者素材，当它们从空中落下时候在下方接住的话就可以将它们顶起来。





▶顶起敌人或素材后按动A键就可以将它们扔出去。

跳跃



▲如果遇到障碍的话，只要按A键跳起就能轻松逾越。

滑翔

▼在跳跃中再按住A键不放的话，史莱姆就会像纸飞机一样在空中漂浮。



文 胧月

PUZZLE BOBBLE DS パズルボブルDS

泡泡龙DS

◆Taito◆PUZ◆2005年8月25日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应DS下载通信对战
パズルボブルDS

《泡泡龙DS》又有新情报放出！在第20辑的介绍中我们已经知道，本作有经典"传统模式"和能够使用道具的"DS模式"。在每个模式下，我们都能够进行单人游戏、双人通信对战以及关卡编辑。这辑我们会给大家带来更为详细的介绍。

伙伴们，都来吧！

游戏人物大公开！

游戏里共有6名角色供大家选择。虽然数量不多，不过每个角色都可爱到极点哦，让我们看一看吧。

本作的主角



泡泡

泡泡龙家族健壮的小男丁，同弟弟波波关系非常要好。



波波

泡泡的弟弟。年幼但是乖巧温和，最喜欢读书。



飘飘

飘来飘去的幽灵，没有任何思想飘啊飘啊……



白白

非常奇怪的家伙，对时间的掌握非常严格细致。



前前

其貌不扬的它做任何事情都非常努力。由于它只能向前方走，所以才得了这个名字。



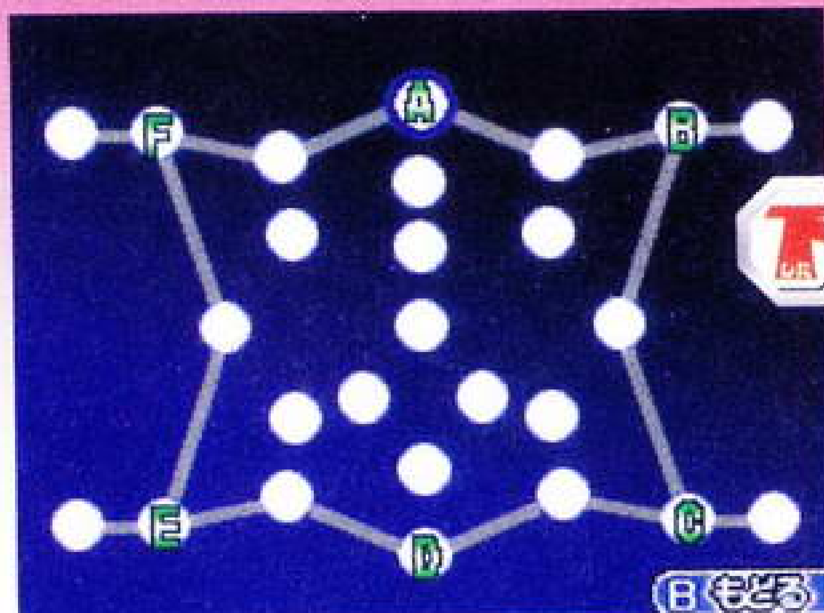
蹦蹦

运动神经超级发达，活泼的它非常害怕寂寞。

选择这些可爱的小东西进行泡泡对战，连心情都会变得愉快起来呢。话说回来，简单的操作、可爱的角色、耐玩的游戏性，正是"《泡泡龙》系列"的一贯风格。

PUZ模式

简单说来，就是单人游戏的故事模式。在从A到F的6个关卡里，难度循序渐进。通过某关卡后，就可以在以后游戏时随意选择了。无论是传统模式还是DS模式都有其对应的结局，我们的目标当然是全关卡制霸啦。



▶只要通过一次就能选择之前的关卡了。



▶简单的关卡会慢慢变难的。

Endless模式

该模式正如它的名字一样，是一个可无限游戏的模式。在这个模式下，除非你失误输掉了游戏，不然那等待消去的泡泡会不断出现，所以在这个模式里我们追求的就是高分了。对电脑的AI不满意的玩家尽管来这里展示你们高超的技术，分数会被记录在卡带中，突破自己的极限，去挑战无限！

无穷尽的泡泡海洋！



RANK	NAME	SCORE	DROP
1ST	T.K	001000000	0100
2ND	GRA	000900000	0100
3RD	KOU	000800000	0100
4TH	IWA	000700000	0100
5TH	YAM	000600000	0100
6TH	E♥O	000500000	0100
7TH	JOE	000400000	0100

▲消啊消啊，泡泡总会不断出现。打起精神，创造佳绩！

VS CPU模式

选择自己喜欢的角色（当然你也可以选择不喜欢的 -_-）同CPU对战。玩家可以根据自己的技术进行三阶难度的调整。

绝不能输！



▲除去自己选择的角色，对战的CPU就是5名了。你能打败所有的对手吗？

编辑模式

在A、B两个房间里我们可以分别进行DS模式和传统模式的编辑。玩着自己编辑的关卡，感觉就是不一样。





▼在自己的领地上尽情玩耍。



文 胧月

触摸游戏派对

NDS

触摸游戏派对
◆Taito◆TAB◆2005年9月29日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
タッチゲームパーティー

Taito即将在NDS平台上推出一款以"触摸"为主题的益智游戏合集(而玩过家用机的玩家可能知道一款叫做《蠢人游戏》的相似作品)。这款游戏的特点在于轻松有趣，需要一定的知识面和记忆力，很是切合NDS的机能和受众面。

角色介绍







当然还有一些可怕的敌人。

玩家能够选用的角色有两名，分别是叫作"正太"的男孩和"艾丽娜"的女孩。在能力上没有什么区别，所以不必顾虑太多地选择自己喜欢的用吧。

七种游戏供你选择！

该游戏总共有"奥赛罗"、"速度"、"飞镖"、"PageOne"、"打鬼"、"找词"、"神经衰弱"七种，都能用到触摸屏的功能。除了游戏所规定的基本规则外，还有许多另类的规则，游戏感觉都是不一样的。下面我们就从中挑选 3 个给大家介绍一下。

速度

根据牌点来接龙。将大王和小王从牌里除去，两人各取 26 张牌，先把手中的牌出光者获胜。



找词

下屏为一个由汉字或假名组成的文字板。玩家根据电脑给出的限制，从中找出符合条件的词汇来。



▲此时电脑给出的条件为"找出 15 个足球用语"，这里找出了符合条件的词汇之一"キックオフ"(Kickoff)。

奥赛罗

执黑白两种棋子的两人依次在棋盘上摆子，当玩家的棋子夹住对方的棋子时，对方该范围的棋子全部会变成自己的颜色。



深层迷宫全新要素大公开
充分利用NDS机能的全新操作方法！

深黑迷宫

NDS

深黑迷宫

◆Interactive Brains◆RPG◆预定2005年秋◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

ディープラビリンス

剑！利用触控笔在触摸屏上攻击敌人

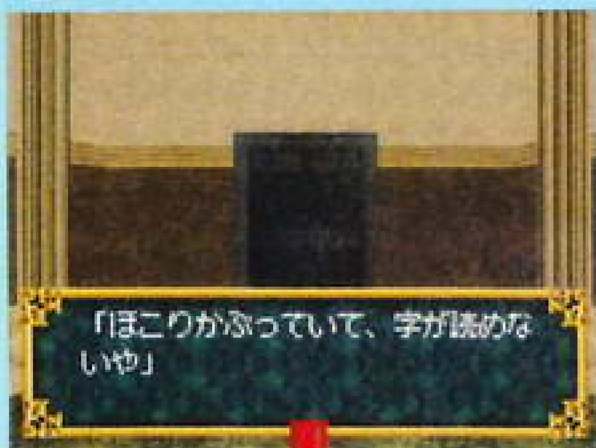

▲玩家用触控笔画出的轨迹也就是主人公手中的剑的挥动方向。在实际游戏中，玩家必须要根据敌人体形的大小和所在位置灵活地挥动剑来打击敌人。


▲用触控笔画出一道斜线后主人公利用手中的剑弹开了了敌人的远程攻击，看来剑在本作中除了攻击之外还担负着防御的重任。

盾 利用盾牌防御敌人的攻击


▲点击盾牌的图标就可以将盾牌举起防御敌人的攻击，如果玩家对盾的操作得当就可以做到毫发无伤。不过使用盾时无法使用剑或魔法。

解迷 以意想不到的方法解开谜题



▲在迷宫的某处发现了石板，但是石板上布满了灰尘，无法看清石板上的文字，怎么办才好呢？


▲这时就要对这NDS的麦克风吹气，这样就能把石板上的灰尘吹走了。



▲这下就可以看清石板上的文字了，怎么样，是不是很有身临其境的感觉？游戏中要利用到麦克风的类似谜题还有很多。

主人公的好伙伴——阿鲁夫！

在诡异的迷宫中冒险时，主人公并不会孤军奋战，他的的爱犬阿鲁夫会成为最得力的助手！来看看这只小狗有什么本事吧。


▲阿鲁夫在树下发现了什么东西，会有什么重要的道具埋在地面之下吗？



▲果然发现了一个神秘的大门。看来在游戏中阿鲁夫会带领主人公前往许多未知的领域。


▲阿鲁夫好像发现了什么重要的东西，在大声叫着，我们过去看看吧。


▶在游戏中阿鲁夫会充当起向导的角色。当阿鲁夫立了功之后可千万不要忘记夸奖一下它哦，这样阿鲁夫才会更有干劲，也就能触发更多的事件了。

文 LIKY

サバイバルキッズ ロストインブルー LOST in BLUE

"《幸存少年》系列"的最新作《迷失蔚蓝》很快就要在NDS上发售了，这次的"前线"可能也是游戏发售前的最终回报道，一直关注此作的玩家们可不要错过了。这次将给大家具体介绍一下孤岛生活细节情报。

NDS	幸存少年 迷失蔚蓝
	◆Konami◆AVG◆预定2005年8月25日◆日版
	◆1人◆记忆要求未定◆4229日元(含税)
	◆对应周边未定
	サバイバルキッズ Lost in Blue

在荒无人烟的孤岛，男女主角为了能活着离开这里，不得不面对命运的考验，过起了原始人一样的生活。没有任何现成的工具和设施，一切都要自己动手、丰衣足食。

利用鱼叉捕鱼

在海边生活，鱼是最重要的食物来源，从以前的介绍中我们已经知道，主角可以利用鱼竿来钓鱼，而除此之外，主角还可以利用鱼叉来叉鱼，这也是一种捕鱼手段。

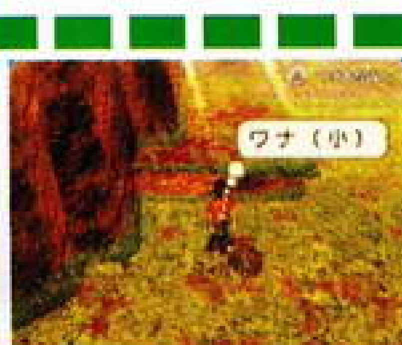

▲看准画面中鱼的动向，掌握时机迅速地点击触摸屏。


▲如果成功了，可看到鱼浮到水面。

制作陷阱捕猎动物

利用原始的树皮、树枝等材料制作出筐子，然后利用筐子造出陷阱来捕猎动物，这也是孤岛生活的一个重要生活技能。将筐子用一根短棒支起放在地上，下面撒上食物，等小动物或者鸟进入后便可罩住它们，相信这种捕猎的方法很多人小时候都用来捕过鸟吧。

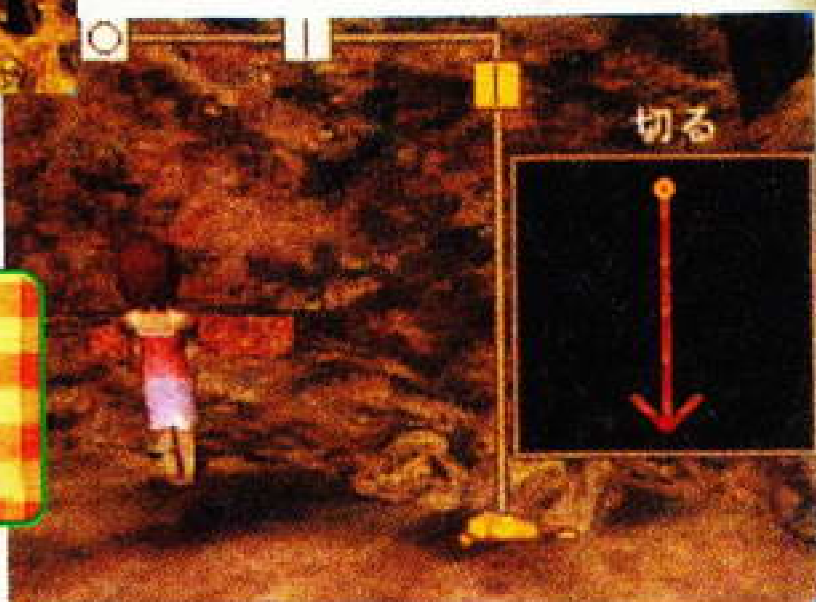

▲利用原始材料编制而成的筐子成为捕猎的好工具。

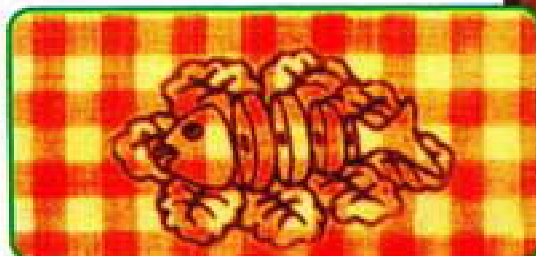



▲将筐子放到地上，一段时间后再来看，运气好的话便能捕到猎物。

女主角的特技——烹饪

当用男主角完成一遍游戏后，玩家还可以选用女主角展开故事，体验另一段完全不同的生活。而女主角拥有男主角不具备的能力，那就是烹饪。




▲烹饪的过程很有趣，根据提示在触摸屏上画出不同的图案。

文 LIKY

DigDug Digging Strike

NDS DigDug Digging Strike
◆Namco◆ACT◆预定2005年9月8日
◆日版◆1～2人◆记忆要求未定
◆4800日元◆对应周边未定
ディグダグ ディギング ストライク

Namco早年的经典挖掘游戏"《DigDug》系列"的最新作即将在NDS上登场，经过前一次的介绍，大家对本作应该有一定了解了。NDS版融合了系列的1代和2代，利用双屏画面分别表示地上和地下的画面，主角霍利泰藏要忙碌地穿梭于地上和地下两个舞台，解决小岛的危机。这次将给大家介绍的是地下舞台的各种机关。

挡住海水的铁壁

游戏的舞台——小岛处于大海上，在小岛最下部，我们能清楚地看到有一层铁壁挡住了海水，如果破坏了这层铁壁，海水便会喷发而出，涌到地面，小岛的地形也会随之发生变化。游戏的目的就是破坏小岛，让敌人都掉入大海，所以，破坏铁壁是泰藏要面对的任务，不过，这层铁壁只能利用大铁钉才能破坏，需要动一番脑筋才行。


■地面上插着许多大铁钉，这是破坏铁壁的惟一工具。


■在地底，我们可以看到白色的铁壁挡住了海水。


■利用大铁钉破坏了铁壁后，海水涌了上来。

充满危险的炸弹

地底遍布了许多危险的炸弹，如果泰藏靠近它们，它们会立刻被点燃，如果不赶快避开，就等着被炸成灰烬吧。


■有些关卡中会布满了危险的炸弹。


■被点燃的炸弹会膨胀起来。


■随着一声巨响，炸弹将周围都炸空了。

会不断滚动的铁球

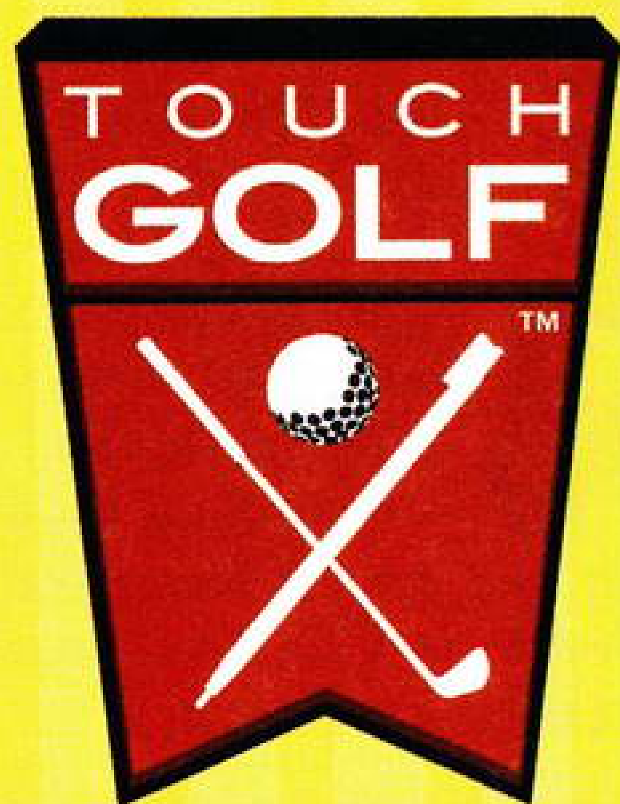
在地底还有一种危险的机关就是铁球，它会在地底来回滚动，谁要挡在它面前会被立刻压扁，所以遇到它得赶快避开才行，不过要注意它能撞破薄薄的墙壁。


■带有尖刺的铁球在地下来回滚动。

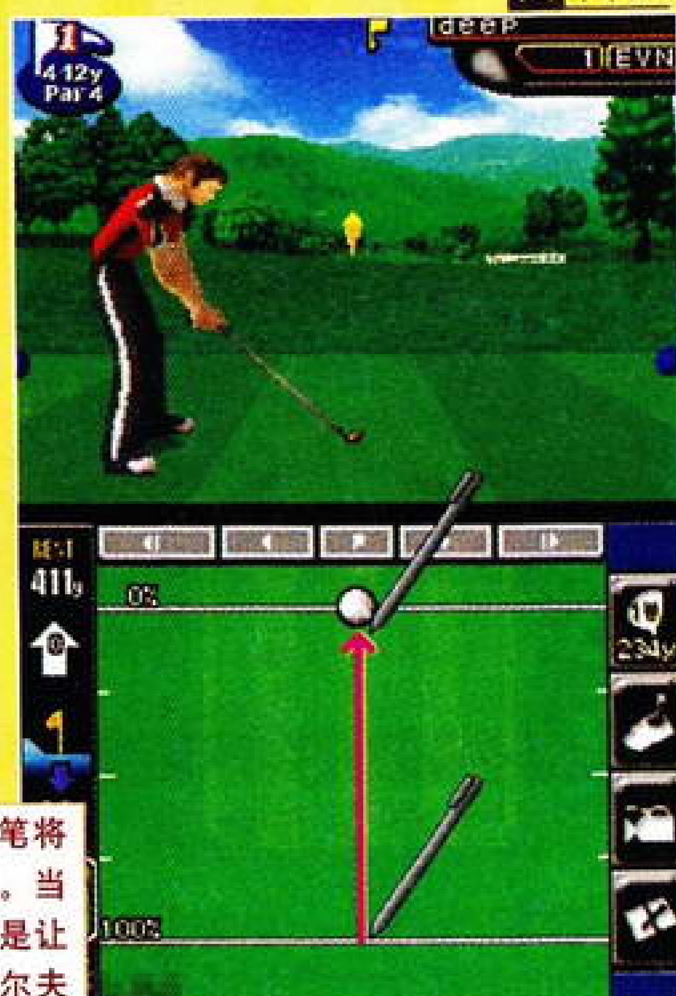

■挡路的敌人全都被压成扁扁的了。


■如果泰藏被铁球压到就立刻损失一条生命。

文 雷伊



NDS的触摸功能让很多游戏的玩法和之前的同类作品相比有了很大的差别，小小的一支触控笔为玩家创造出了一种更为互动的游戏方式。现在，一款活用了触摸功能的高尔夫游戏马上就要在NDS上推出了，游戏的开发方是在制作高尔夫游戏方面非常具有天赋的T&E，本作在专业性和娱乐性上必会有所保证。



■在游戏中，触控笔将扮演起球杆的角色。当然，游戏并不仅仅是让玩家一味地敲击高尔夫球这么简单，右边的栏中的各种细节必须严格地调整。

▲上画面是通常的比赛画面，而下画面则是高尔夫球的俯视图。

NDS

触摸高尔夫(暂名)

◆Nintendo／T&E◆SPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

タッチゴルフ(暂名)





■下画面表现的是高尔夫球所在位置的特写画面，玩家必须注意球所处的地形，平地、草地、斜坡等不同场所给击球带来的影响是不同的。

决定击球点



▲在击球前必须先决定要打球的哪个位置。根据击球位置的不同，球的旋转方式也会有所不同。

调整击球力度



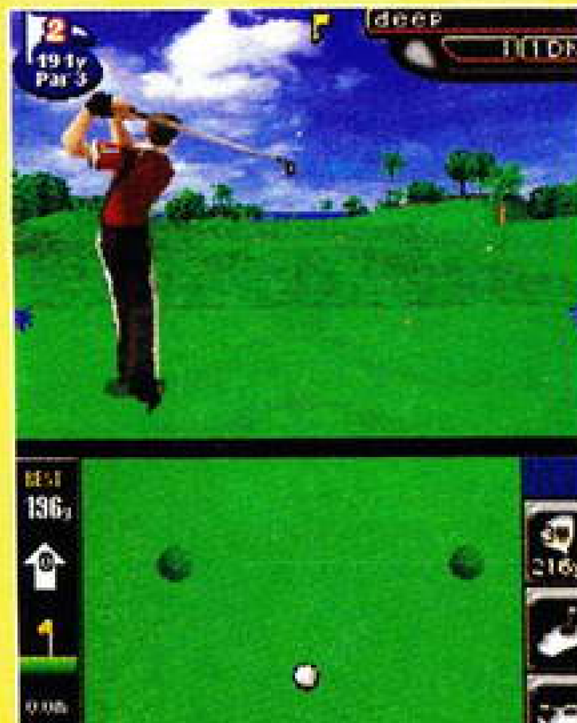
▲注意看图中的百分比，它代表着击球的力度。图中位置的击球力度大约为70～80%。



▲根据角度的不同，可以打出右曲球和左曲球。



▲球场选择画面，不断完成各种赛事出现的球场也会越来越多。



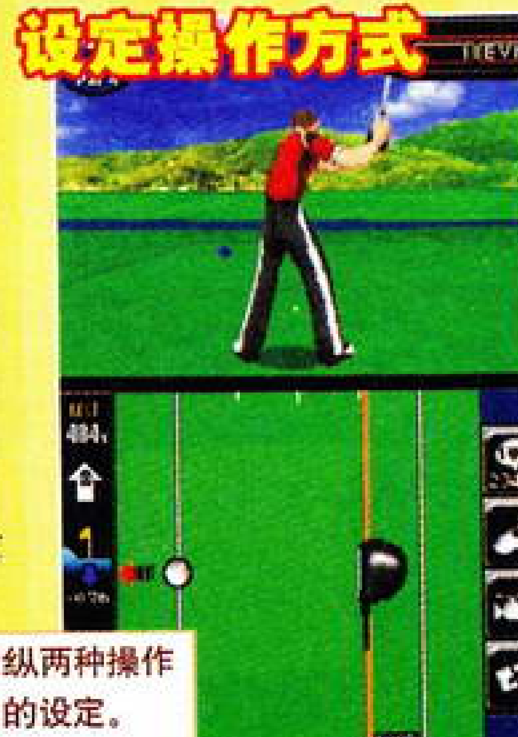
■所有设定完成后，就可以用触控笔打球了。如果操作不精确的话，是会引起失误的。

设定角色



▲本作中的角色是可以由玩家自行设定的，衣服、发型、球具等应该都是可以更换的吧？

设定操作方式



■厂家特别加入了横向击球的操作方式。横纵两种操作方式的自由切换对玩家来说是一项非常体贴的设定。

文 海文

まわしてつなげる Touch Panic

NDS
疯狂触摸
◆Nintendo◆PUZ◆发售日未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
まわしてつなげるTouch Panic

NDS上又将出现一款全新玩法的方块类游戏了。这款名为《疯狂触摸》的游戏的主题就是"方块"和"球"，玩家在游戏中要利用手中的触控笔将方块上残缺的路线连接在一起组成一条畅通无阻的路线，然后让球通过组合好的路线一边前进一边收集路线上的其他球，最后到达终点。喜欢益智游戏的玩家到时候可不要错过这款游戏。



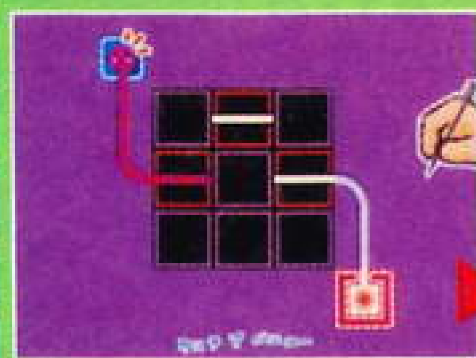
把五颜六色球连接在一起

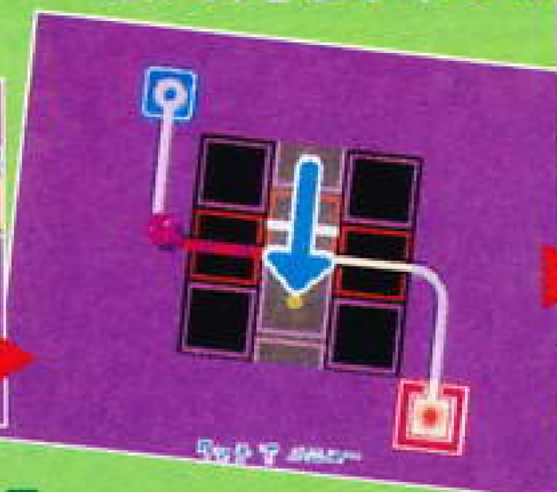
全新感觉的方块类游戏等着你来挑战

最基本的两种操作方式

移动

用触控笔移动方块，以此来确保球的运动路线。





成功到达终点！

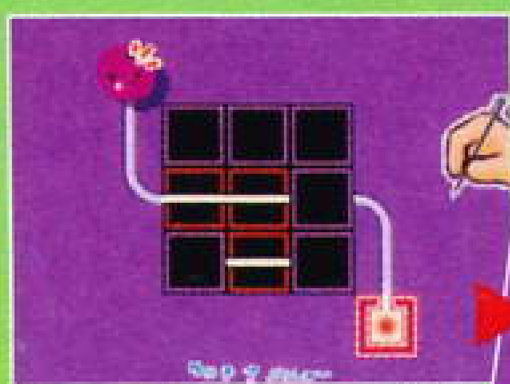
▲按照图中所示的方法移动中间的板块就能使球顺利到达目的地。

▶点击球的话就可以让球高速前进。

还可以让球高速冲刺

旋转

用触控笔按住方块后像画圆圈那样移动触控笔就可以让方块按顺时针或是逆时针旋转。





用触控笔自由旋转！

▼只要熟练的话，就能快速过关。



▲游戏中有许多充满挑战性的地图，玩家们可要做好绞尽脑汁的准备。



50种"Trick"等着你来收集！

▲在游戏中只要按照特定的顺序把球连接在一起就能够形成"Trick"，同时能得到很高的分数。所有的"Trick"加起来约有50种，你能全部收集吗？

文 海文

スパロボット大戦J

GBA 超级机器人大战J

◆Banpresto◆S・RPG◆2005年9月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

スーパーロボット大战J

人气极高的的战棋类SLG“《超级机器人大战》系列”最新作品《超级机器人大战J》闪电公布！这次机战的对应机种为GBA，相信GBA的玩家们这回又可以过一回机战瘾了。更加让人兴奋的是，本作目前开发工作已经全部完成，发售日锁定为9月15日！对各位机战迷而言，这幸福真是来得太快了点吧。

每当新的《机战》消息出现时我们最关心的是什么呢？不用说，自然是作品中的登场机体和战斗画面的华丽程度了。从目前公布的画面来看，这款《机战J》的战斗画面非常漂亮，大魄力的特写画面和必杀技的华丽程度都让人惊叹。

在登场机体方面，本作一反“《机战》系列”的传统，最明显的例子就是在历来的《机战》作品中都占主导地位的高达在本作中几乎全面消失，仅留下《高达SEED》和《G高达》两部作品，不过SEED的高人气和G高达的热血度也足以为高达家族挣足脸面。另外“《机战》系列”中每作全勤登场的盖塔竟未在本作中出现，这实在是让人感到有些意外。但是从目前公布的情报看，本作的制作相当用心，游戏本身的素质应该是不会因为登场机体结构的改变而降低的。

主人公及专用机体大曝光！



本作的主人公和机体之间的组合比较类似《机战A》，即先选定主人公，再跟据玩家的喜好自由的选择主人公的专用座机，这无疑给了玩家更大的自由度和重复可玩性。并且游戏的剧情也会根据所选主人公的不同而产生两条主线。

紫云 统夜

仍在上高中的17岁少年，比较胆小，性格给人消极的感觉。对他这样的人而言，参加战斗也是迫不得已的事吧。



卡尔薇娜・库兰玖

原宇宙联合军的少尉，在她还是军人的时候就已是被冠以“白色山猫”称号的天才机师。似乎有一段痛苦的过去。



三大主人公专用机大检阅！

在三机中拥有最高的运动性，回避能力首屈一指，不过HP比较低。另外从机体的外形上来看似乎是一架拥有变形或分离合体设计的机体。可以说是传统意义上的真实系主人公机。

ベルゼルート



机体基本能力

HP	3800
EN	160
移动力	7
运动性	115
装甲	1000

高HP、高装甲、高攻击力，无论从哪一个方面看都是典型的超级系主人公机。既然是典型的超级系机体，也就自然有着运动性及移动力低下的缺点。

クストウェル



机体基本能力

HP	6500
EN	180
移动力	5
运动性	85
装甲	1500

这架机体性能不像前面两架机体那样极端化，而是介于二者之间，可以说是平衡系的主人公机。具体怎样发挥这架机体的优势就取决于玩家的思路了。

クストウェル



机体基本能力

HP	4800
EN	170
移动力	6
运动性	110
装甲	1300

新的战斗全面展开！

参战作品一览

- 机动战士高达 SEED
- 激动武斗传 G 高达
- ★ 宇宙骑士
- Brain Powered
- 苍色流星雷兹那
- 魔神皇帝
- ★ 魔神皇帝～死斗！暗黑大将军～
- 冥王计划
- 超兽机神断空我
- 机动战舰抚子
- ★ 全金属狂潮
- ★ 全金属狂潮 FUMOFFU

标有★号的作品为初次登场

在登场作品一览表中，《全金属狂潮》和《宇宙骑士》这一新一老两部作品是首次在《机战》中亮相。就让我们先来看看这两部作品的精彩表现吧！

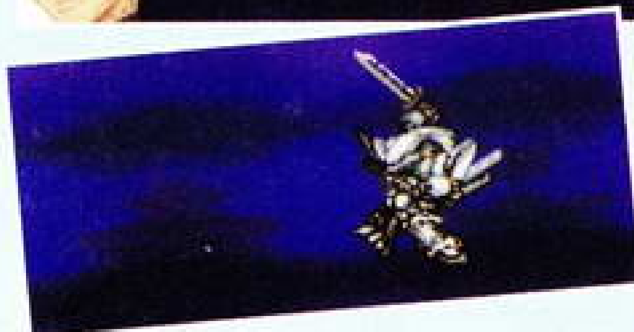
《全金属狂潮》/《全金属狂潮 FUMOFFU》





隶属于武装集团"秘银"的特务相良宗介受命以普通学生的身份潜入了阵代高中，他的任务是保护一个看似普通的女学生——千鸟要，不过当他来到阵代高中以后才知道千鸟要身上隐藏着的秘密……

机体	ARX—7 Arbalest
驾驶员	相良宗介
武器名	单分子短刀



▲手持单分子短刀斩向敌人。







▲从敌方机体头上的"马尾巴"可以推断敌人就是宗介的宿敌九龙的机体。



▲大美女泰莎舰长也会出场哦，本作中她会有什么实用的精神指令呢？



▼从海底发射导弹攻击敌人。



宇宙骑士



20岁以上的玩家们应该都对这部作品有很深的印象吧。D－BOY，变身水晶，充满迫力的轰击炮，拉达姆兽，一切都是那么地令人怀念。久违了，D—BOY！



机体	宇宙骑士
机师	D—BOY
武器	轰击炮







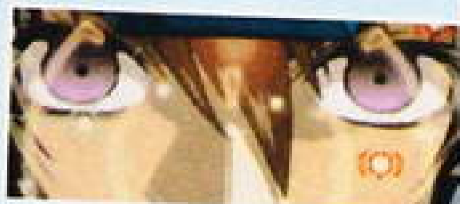
▲轰击炮在原作中是非常强力的武器，不过一次变身只能发射一发。不知游戏中是不是也会遵循原作的设定。

机动战士高达SEED

近见年人气爆棚的作品，不用对它再做过多描述了吧……



▲锁定面前的敌人，一齐射击！



▲在最近的《第三次机器人大战α》中也登场的SEED，从基拉的眼神来看似乎是已经进入爆种状态了。



▲阿斯兰的正义高达当然也会出场，不过从图中看阿斯兰似乎仍然是基拉的敌人。

还有我们的老战友们也会再度出击！

以下登场的都是老面孔了，不过本作中不少人物肖像和机体的战斗画面都会全面更新，大家可不要忽视了他们在游戏中的作用哦！

机动战舰抚子

手心手背都是肉啊～！





▲尤丽加一声令下！攻击开始！





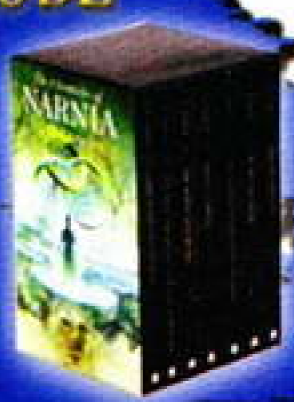
◀本作中可以将舰长换成琉璃，是选择尤丽加还是琉璃呢？痛苦的二选一。



文 铭风

·THE CHRONICLES OF· NARNIA

THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE



大约在哈利·波特诞生的40多年前，英国文学家C.S.刘易斯先后创作了七部系列小说，按照故事发生时间顺序排列如下：《魔法师的外甥》、《狮子、女巫和魔橱》、《能言马和王子》、《凯斯宾王子》、《"黎明踏浪号"远航》、《银椅》、《最后之战》。这七部作品构成了一部史诗般的魔幻巨著——《纳尼亚王国传奇》。这是一部在幻想文学领域与《魔戒》齐名的经典巨作，是在英文国度10岁左右的孩子无人不知的作品。40多年来这部丛书销量达十亿套，被翻成30多种语言。C.S.刘易斯大师以其天赋的创造力带读者走进了奇妙缤纷的探险旅程，经历光明与黑暗、善良与邪恶的交锋，故事扣人心弦，不但小孩爱看，就连大人也爱不释手。(ps：C.S.刘易斯和《魔戒》的作者托尔金当年曾是同窗好友)

GBA 纳尼亚编年史：魔法衣橱

◆Disney Interactive◆ACT◆2005年11月15日◆美版
◆1～4人◆记忆要求未定◆29.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
The Chronicles of Narnia：The Lion, The Witch and The Wardrobe

游戏中的纳尼亚

如果你对纳尼亚的世界还是一无所知的话，那么下面我们将对它进行一个简单的介绍，好让你对它有一个大致的了解。露西、皮特、苏珊和艾得蒙德，他们是四个兄弟姐妹。一次他们在玩捉迷藏时发现了自家的大衣柜竟然通往一个冰雪覆盖的魔法世界，这就是纳尼亚。由于诡计多端的白女巫的关系，纳尼亚处于永恒的寒冬之中。纳尼亚的守护神伟大的狮子王将四兄弟姐妹召唤到这个世界，请求他们用隐藏在他们身上的力量来拯救这个世界。于是冒险由此展开。



▲典型的奇幻风格。



◀冰雪，纳尼亚永恒的主题。

创意十足的战斗系统



从实际游戏画面中我们可以看到在GBA屏幕的左上方是一条红色的HP槽，这大家一定都不陌生。它代表了角色的健康程度，一旦红色槽没有了，也就意味着角色的死亡。而在屏幕的右上方有一条绿色的槽，被称为寒冷槽。它代表了角色在游戏中艰苦跋涉，或是与怪物进行战斗时的寒冷程度。虽然目前还不知道这个寒冷程度将对角色产生何种具体的影响，但估计会和角色的行动、攻击速度、攻击力、生命恢复速度产生直接的联系。游戏中你可以通过使用某些道具来使自己温暖起来，比如喝上一杯热茶。同时也可以通过聚在火堆旁来得到温暖。





▶▲不同的角色拥有不一样的战斗方式。

在与敌人的战斗中，你除了可以使用普通攻击外，最有特色的系统就是你可以通过蓄满被称之为防御槽的东西，让游戏中的四名主角同时攻击敌人，也就类似于合体攻击。这在日式游戏中非常常见，但在欧美的游戏中确是比较罕见的。

游戏与电影的互动

在当今欧美地区于电影公映前推出一款游戏已成为一种十分流行的做法。像《黑客帝国》、《蜘蛛侠》、《指环王》都是典型的代表。这种做法的好处显而易见，就是使两者可以起到互相宣传的作用，大大减少广告费用。本作也不例外，游戏版将于11月发售，而电影版则定在12月公映。为了起到宣传效果，游戏中自然会引入一些电影中的要素，其中最典型的就是游戏中主角们的头像都是用电影中演员的头像来做的，使人在玩完游戏后有一种想看看主角们在电影中表现如何的冲动。同时游戏中的很多场景都是依据电影中的拍摄场景来做的，使你在玩完游戏再看电影时会有一种亲切感。使你获得在玩其他游戏时无法得到的一种乐趣。





◀▲电影的原画设定

丰富多彩的称号系统

游戏中除了拥有诸如力量、敏捷、精神等这些反映角色能力的基础属性外，还与此配套了一个有趣的称号系统作为辅助。通过你在游戏中的不同表现，你将获得不同的称号，而这些不同的称号会给予你不同的特殊能力。比如说“伟大的保护者”这个称号就可以让角色的周围产生一圈盾牌，阻止敌人的靠近。而“皇家成员”这个称号则可以让你恢复HP。在长达十七章的游戏中你将有足够多的时间去取得这些称号，并运用称号赋予你的能力去解救纳尼亚的人民。



■冒险开始的起点





▲共同抵抗强大的敌人。

讲究配合的多人系统

在刘易斯先生的原著中四个兄弟姐妹，通过各自不同的能力的互相配合，最终取得了胜利。游戏中为了体现这一点，特意制作了一个双人的合作模式。通过GBA的互联，你将得到来自伙伴的有力帮助，从而完成一些单打时无法完成的任务。现在已知皮特可以从火堆中拿起燃烧的木棒，当做火把，并可以融化一些路上的冰块，使原先无法通行的道路开放。



◀ 合力解开机关。

文 铭风

MARIO TENNIS Advance

GBA

马里奥网球Advance

◆Nintendo◆SPG◆预定2005年9月13日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆对应GBA专用无线通信端子◆推荐玩家年龄：全年龄

マリオテニスアドバンス

继GBA版的《马里奥高尔夫》后又一款以"马里奥"为名的体育游戏——《马里奥网球》即将在掌机上和大家见面了。此游戏最初是在E3展上公布的，现在有了详细的资料，这里就为大家详细介绍一下吧。

以成为明星球员为目标的故事模式

GBA版游戏的主要模式依旧是以育成角色为主要目的的故事模式。在此模式中，玩家要从两位角色中选用一个来进行育成，会像RPG一样发展剧情，通过练习和比赛来提高角色的能力。最终击败所有的对手，成为学院的最强人物。

▼和《马里奥高尔夫》一样，可选用的两个角色在游戏中都会出现，可一起练习。不知道是否能替选择外的角色分配点数。



游戏的舞台是皇家网球学院



▲在两人入学的同时发生了学院网球代表战败的神秘事件……

塔比

游戏的女主角，在入学的同时就被卷入了事件之中。

诺迪

游戏的男主角，因为成为明星球员的梦想而进入了学院。

丰富的学院生活



▲在皇家网球学院中除了练习场外，还有饭店等各种设施。



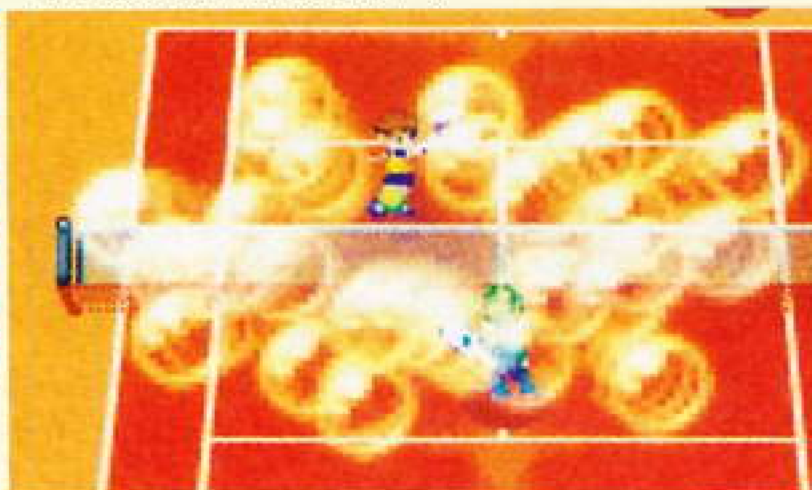
◀餐桌上摆放着非常丰盛的食物，餐桌旁的人应该也是学生。说不定是个很强的对手哦。

种类繁多的必杀技

水泡接球

将靠近的球变成珍珠形的水泡的回球技。发动后发散出大量水泡，遍布画面，将回球掩盖在水泡中。





▲角色的周围包围着大量的水泡。

分身回球

当对手击过来球的落点十分远而接不到的话，便可像忍者一样发动分身，只要其中任何一个分身接到了就能将球打回去了。



▲本不可能接到的球竟然神奇般的打回来了，真让人吃惊啊。



▲像忍者一样进行分身，刹时间赛场的一直线上都是我方主角的身影，这样严密可是没有什么球打不回来的哦。

众多的教练登场

主角能够在故事模式中不断地成长，好的教练是必不可少的。为了让游戏的过程更加丰富多彩，游戏中拥有众多个性丰富的教练登场，在他们的指导之下，主角的实力才能飞速地成长。下面就介绍一下这些教练吧。



妮娜

和阿雷克斯一样，是前作的主角之一。从战斗的一线退下后专心成为教练。



凯特

妮娜原本的双打拍档。是基本技术的教练。



艾米丽

中级选手的教练，曾经是一名选手。



阿雷克斯

前作的主角，是学院史上最强的选手，现在的梦想是能够培育出继承人。



巴利

阿雷克斯的双打拍档，身兼教练和高级的代表选手这两个身份。



马克

作为教练和选手，能力都是一流的。现在是中级选手的教练。



凯文

常规赛的教练，训练的规律性十分强，以培育出阿雷克斯这样的选手而骄傲。

文 胧月

通勤一笔

GBA

通勤一笔

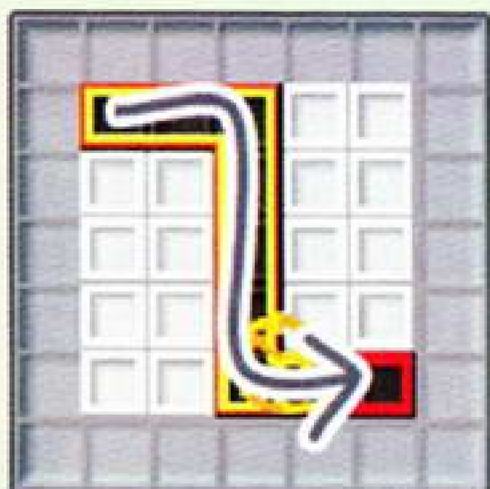
◆Nintendo◆PUZ◆2005年10月13日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆2800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

通勤ヒトフデ

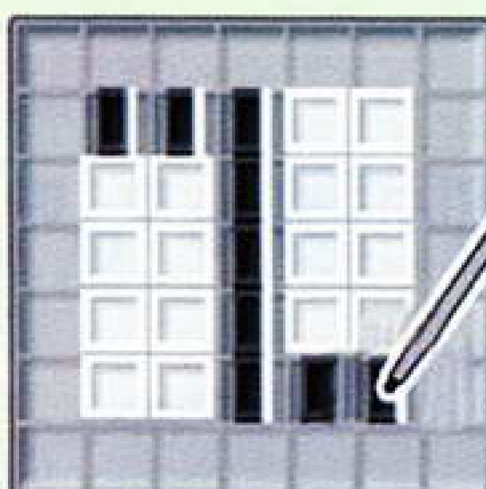
NDS的益智游戏《直感一笔》发售有一段日子了，大家在玩这个游戏的时候一定对其中的"谜图模式"(CheckMate)很感兴趣吧。现在GBA上将要推出的这款《通勤一笔》，就是将《直感一笔》里的这个"谜图模式"独立出来并加以强化之后的游戏。

一笔消除所有的色块！

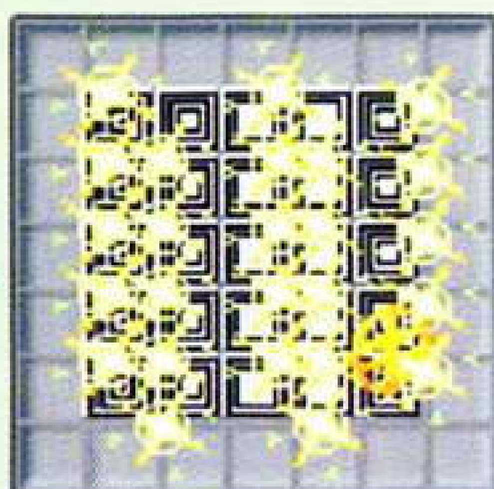
游戏的基本玩法和《直感一笔》相同，利用不间断的一笔在图上选出色块，选择完毕后确定就可以让选定的所有色块颜色发生变化，而在横向上使该行的颜色完全一致就可以消去色块了。如图所示：



▲画出一笔。



▲确定后选择的色块翻转变色。



▲横向上颜色一致达成。

在《通勤一笔》中，需要一笔就将给出图形的所有色块都消除，挑战性不小。在增加新要素的基础上，关卡的数量更从《直感一笔》的区区100关一下子增加到了365关，假如你一天玩一关，那么完全通关就要花费1年的时间。每天解一个谜题，这样的生活似乎蛮不错哦。

关卡模式

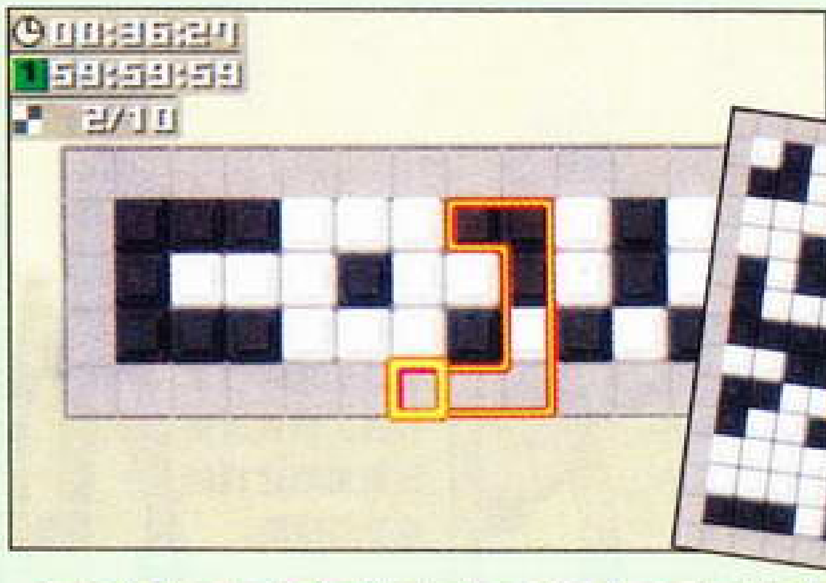
365个关卡的难度循序渐进，谜图的大小和色块数也不等，越到后面，越能激起玩家的挑战欲望。



▶选择关卡的画面。

你能全关卡制霸吗？

时间模式

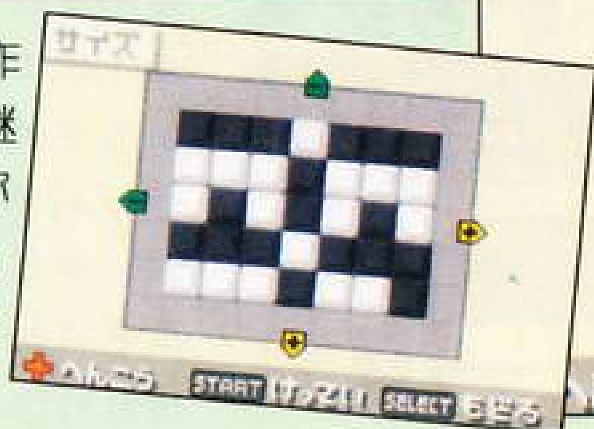


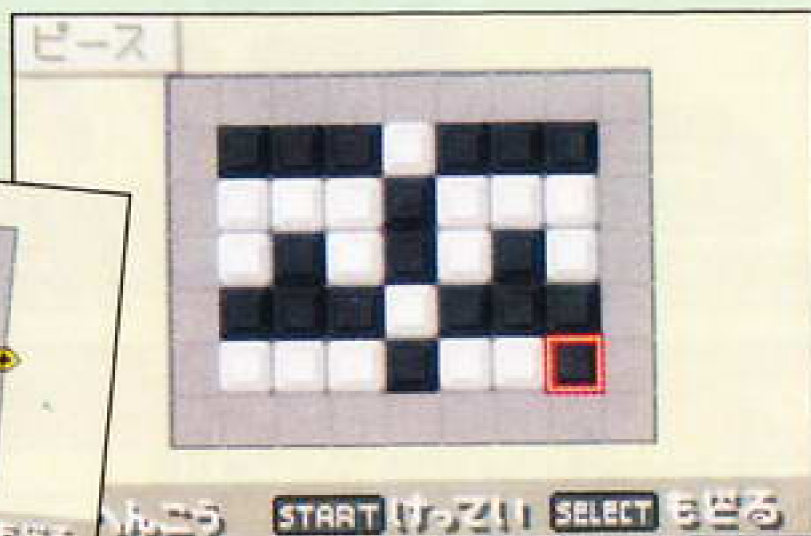
电脑随机给你几个谜图，同时会开始计时。把给出得谜图全部解开后，电脑会将所需的时间记录下来。所以慢悠悠地思考就不行了，必须迅速、准确地画出你那神来的一笔才能创造出好的成绩。

◀不要以为抢时间的谜图就一定简单好解，看这个。

编辑模式

同《直感一笔》相同，本作也是可以进行谜图编辑的。谜图的大小、色块的配置任由你调整。做出一个超难的谜题，再拿去为难你的朋友，是不是很有趣？

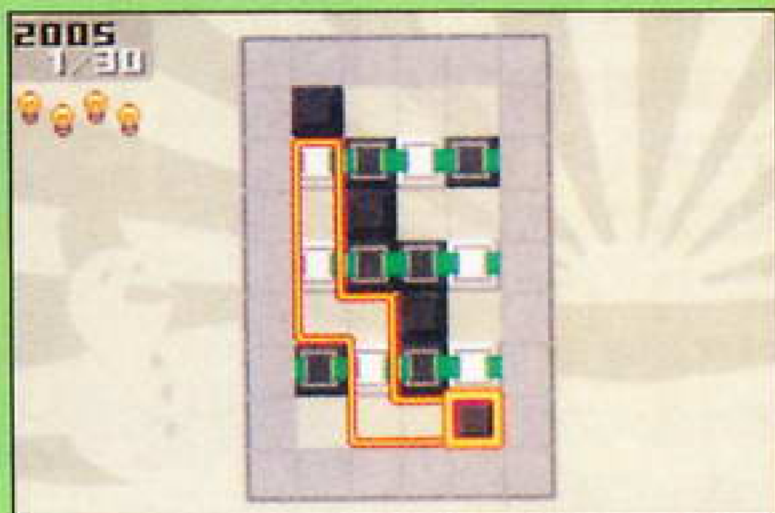




编辑模式

固定色块

该色块的两端有少许的绿色部分，当这种色块被消除后，该色块上方的色块会因为重力而下落。



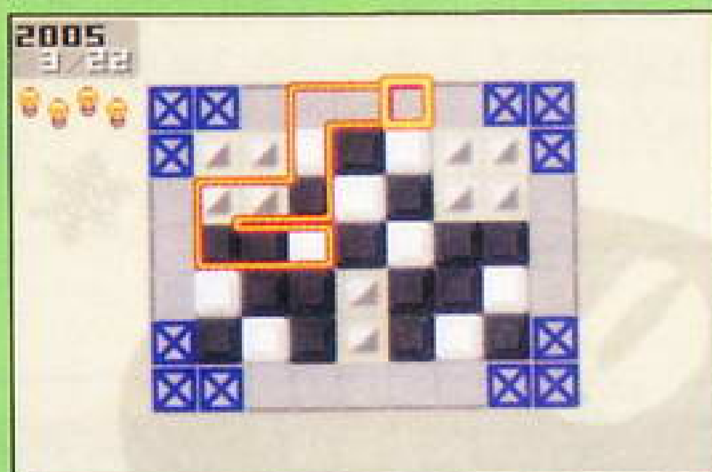
栅栏色块

这种色块是笔无法通过的，非常碍事啊。

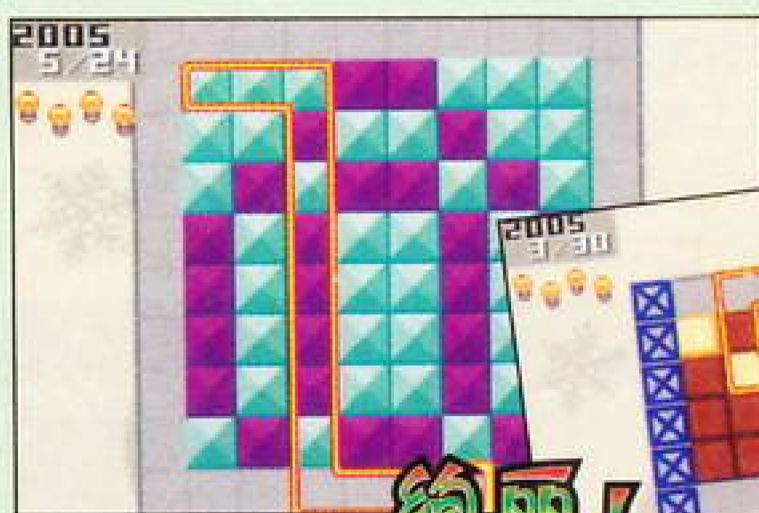


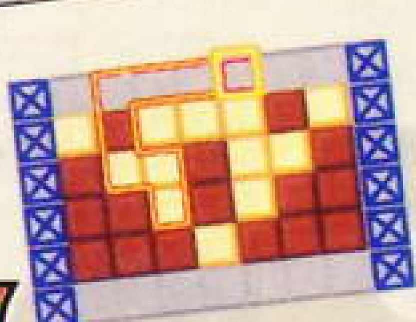
万能色块

只要和该色块在同一横行的其他色块成为一个颜色，这一横行就可以消除。这样的色块可以让游戏难度有所下降，开心！

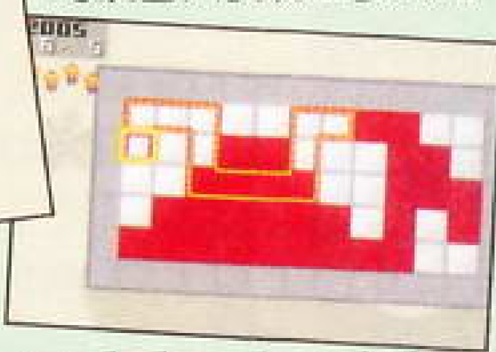


改变颜色





总是看着黑与白为主色调的色块是不是很单调？本作里可以变更色块的颜色，展现出多彩的“一笔”世界。



绚丽！
挑选自己喜欢的颜色！

スターソルジャー STAR SOLDIER

PSP
星际战士
◆Hudson◆STG◆2005年7月21日◆日版
◆1人◆256KB◆4800日元
◆无对应周边
STAR SOLDIER

文 海文

《星际战士》这款纵版射击游戏已经如期在PSP上发售了。游戏前期的宣传中便将"把PSP竖起来玩"作为一大卖点，担心这样玩时的操作感不好的玩家大可放心，实际游戏时没有任何不习惯的感觉。游戏的操作感非常不错，游戏画面也非常细腻，喜欢射击类游戏的玩家没有理由放过这么一款精彩的作品。

主要游戏模式介绍

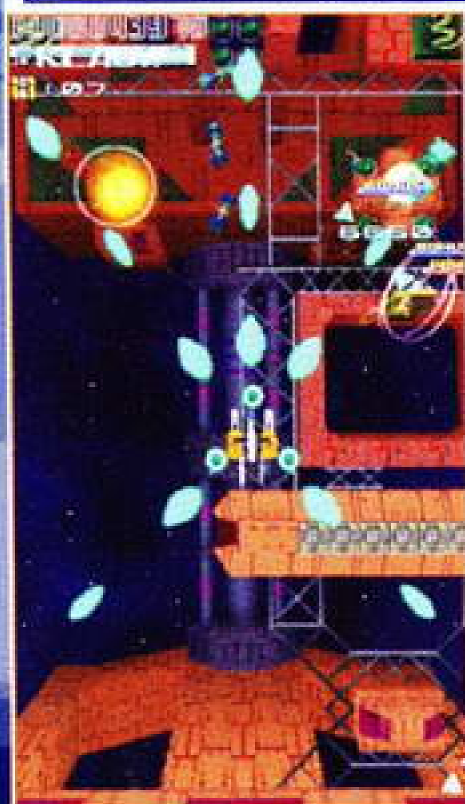
NORMAL GAME 单人游戏模式，一共有10关，每一关的最后都有强大的BOSS在等待着玩家的挑战。



2 MINUTES MODE & 5 MINUTES MODE 很有特色的抢分模式，在这个模式里玩家所要做的就在规定时间内拿到更高的分数。就算是自己被击坠也会无限复活。出门在外时，用这个模式来打发一下等车的时间似乎是一个不错的选择。

武器系统

火力升级



将地面上标有P字的地方破坏后就会出现标有P字的能量胶囊，吃到后就能使自己的火力上升，火力的上升共分三段，当火力吃到最高级后，不仅火力会得到显著的提升，还能得到可以为自己挡下三次子弹攻击的防护罩(当玩家只剩最后一架飞机时，防护罩的防御次数会上升到5次)。

蓄力攻击



三架飞机除了普通射击以外，还有着独特的蓄力攻击。蓄力攻击的最大特点是可以将敌人发出的子弹也打掉，灵活运用蓄力攻击才能立于不败之地，不过完全释放蓄力攻击后必须要经过约2秒的蓄力时间后才能使用下一发。算是对强大的蓄力攻击加上的一个限制。

得分奖励系统

编队击坠奖励

游戏中的敌机通常都会以编队的形式出现，将一个编队的敌机一个不漏全部击毁后就能得到额外的奖励分数。并且敌人出现后到被击坠之间的间隔时间越短，所能得到的分数就越多。

奖分道具

游戏中将敌机击坠后就能得到绿色三角形的加分道具，每吃一个就能得到100分，当吃到100个后击破敌机后就会出现每吃一个加500分的金色三角形加分道具。要挑战最高得分的话一定不能忽视这些加分道具的作用。



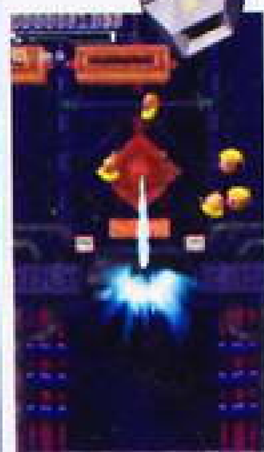
机体介绍

ASSAULT CAESAR





▲火力强化一级 ▲火力强化二级 ▲火力强化三级



在三架战机中拥有最好的平衡性，火力升至满级时与初代《星际战士》中的我方战机一样，能向5个方向同时射击，能同时应付从四面八方涌来的敌人，喜欢怀旧的玩家们不妨选择这驾机体开始游戏。

蓄力攻击 TYPE・SPEAR

向前方发出能在抵消敌人攻击的同时重创敌机的冲击波。虽然射程比较短，但是在发射的一瞬间能够在机体的前方和左右两侧形成攻击判定，因此可以很好地起到保护自机的作用。

ENIGMA



和攻守平衡的“ASSAULT CAESAR”相比，这一架机体属于向前方集中火力的攻击重视型机体，火力升满时对正前方的攻击力极强。不过由于火力过于集中于前方，两侧的火力就比较薄弱了，要是遇到从两侧袭来的敌机就只有利用蓄力射击来解决问题了。

蓄力攻击 TYPE・BURNER



在机体两侧沿扇型轨迹喷出火焰，用以弥补机体两侧的火力死角。由于射程不长且无法覆盖自机的正前方，所以使用时要配合自机进行上下左右移
效地清除敌方机体和子弹。总体来说是比较难用的一个蓄力攻击。



▲火力强化一级 ▲火力强化二级 ▲火力强化三级

RIJNDAEL



很另类的机体，升满火力后火力几乎全集中在机体后方，而正前方的火力非常弱。给人的第一感觉就是非常难用。不过该机体真正厉害的地方并不在于普通射击，而在于超强的蓄力攻击。

蓄力攻击 TYPE・LASER



向前方集中发射的激光，蓄满蓄力槽后能维持发射相当长的一段时间，不管是用这个来“刷屏”清理杂兵还是消除子弹都非常好用，同时也是RIJNDAEL打击BOSS的主要手段。堪称是万能型的蓄力攻击。



▲火力强化一级

▲火力强化二级

◀火力强化三级

文 胧月



GBA

美丽祭师二人组 MaxHeart

◆Bandai◆ACT◆2005年7月28日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄
ふたりはプリキュア MaxHeart マジ?マジ!?ファイト de IN じゃない

《美丽祭师二人组 MaxHeart》发售了。作为Bandai的作品，素质的中规中矩也算在意料之中，不过清新的风格和不高的难度倒是很适合这炎炎夏日。下面就让我们简单地领略一下游戏的风采吧。

游戏故事与动画一致。美墨渚与雪城穗乃是贝洛尼学院两名普通学生，渚运动万能，在女生拥有超高人气；而穗乃聪明稳重，是学院中男生的梦中情人。某一天，来自光之园的美布鲁和米布鲁将她俩引导成为同黑暗势力作战的“美丽祭师”，加上后来的九条光，三名可爱的小女生通过变身与邪恶王为首的恶势力作战。

系统介绍



血槽：每关开始时，角色有表示生命的3个红心，每受到一次攻击就会减少一个。红心完全没有了则会 Game Over。

星槽：在关卡中可以取得许多星星，每当积到 5 颗时，角色的血槽中就会增加一颗红心。









连续按B键可以发动连击，每次连击有3个动作。这里需要注意的是，第三下的距离很长，可以好好利用。

跳在空中按两次攻击可以发动飞腿，在空中滑行的距离非常长，所以不光可以用来攻击，还可以利用这一招来越过远距离的陷阱。









游戏中的墙壁可以进行连续的三角跳，想要到达很高的地方，有时就必须借用这种跳跃方法。



游戏中有些地方会有隐藏的EX 迷你小游戏，在这里可通过搜集星星补充生命。







某些场景需要特殊操作并借助道具才能顺利通过。

隐藏要素

游戏还有非常有趣的收集要素，在关卡中能够找到一种“房间的碎片”，搜集得越多，三位女主角的房间里的家具、装饰品也就慢慢齐全起来。收集完全后，房间就算正式装修完毕了，这时可以还可以玩到躲猫猫的小游戏。







角色介绍



美墨渚
CureBlack

贝洛尼学院三年级学生。运动万能，厌恶学习，行事鲁莽。尽管很男生气，实际上非常憧憬恋爱。



雪城穗乃
CureWhite

贝洛尼学院三年级学生。别号“蕴蓄女王”，知识渊博，沉着冷静，是学校中男生的偶像。



九条光
Shini - luminous

贝洛尼学院一年级学生。成熟而好强，谜一般的少女。



美布鲁

光之园的“被选中的勇者”，渚的搭档。



米布鲁

光之园的“希望的公主”，穗乃的搭档。



博伦

光之园的“引导未来之光的王子”，将光之力量给予了美丽祭师，光的搭档。

本作的难度总体不高，操作也非常简单。游戏是横向清版式的ACT，总共有4大场景——童话世界、水中世界、热带雨林和神秘世界，每个世界有5个关卡，比较丰富。

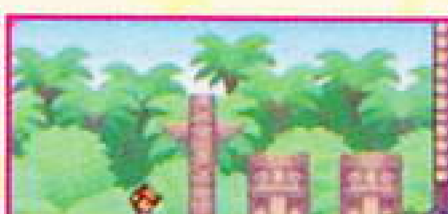
关卡流程示意图：

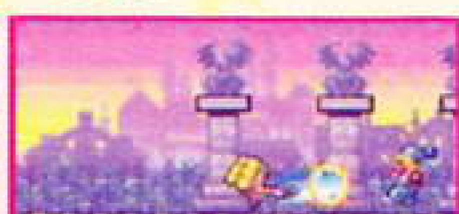
童话世界：索道～摩天轮～蹦极～过山车～海盗船
水中世界：蒸汽船～威尼斯水路～幽灵船～水船～章鱼
热带雨林：雨林船～食物园～高山～古代神殿～恐龙园
神秘世界：金字塔～幽灵墓地～四次元旅行～镜之廊下～最后一战











NDS

押忍！战斗！应援团

◆Nintendo／iNiS◆ACT◆2005年7月28日◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元

◆无线通信机能对应

押忍！斗ぇ！应援团

文 海文

押忍！闘え！応援団™



极具个性的音乐ACT游戏《押忍！战斗！应援团》绝对可以算得上是最近一段时间里NDS上最值得一玩的作品之一。玩家要在厂商用夸张的漫画和励志的音乐构筑起来的世界中用自己充满热情的应援来帮助处在困境中的人们摆脱烦脑，实现各自的愿望！游戏的各方面都表现得非常出彩，令人回味的故事设定、恰到好处的选曲配乐都充分展示了厂商的实力和制作态度。

什么是创意？什么是对NDS双屏幕的合理运用？什么是热血、温馨与恶搞的完美结合？这些问题都交给《押忍！战斗！应援团》来回答！

游戏模式介绍

ひとりで応援　单人游戏模式。

みんなで応援　多人游戏模式。

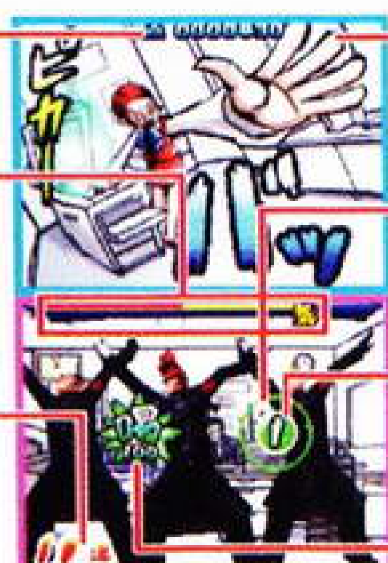
オプション　可以进行游戏环境的设定。

入团案内　团长百鬼目会在这里告诉玩家最基本的游戏玩法。初玩者不妨在这个模式里先学习一下。点击右下角的“スキップ”可以快进。

如何记录？

本作的记录是全自动的，在“ひとりで应援”模式中的结果画面时，玩家的称号、得分、评价都会被自动记录在卡带内。玩家可以在“オプション”中的“应援の记录”中查看这些记录。

游戏的规则



得分

显示玩家现在的得分。

气合值

相当于玩家的HP，气合值会随着时间的流逝而不断减少，降为零时就会GAME OVER。回复气合值的惟一方法就是准确无误地点击下屏幕上不断出现的标记。

连击数

在无失误的情况下连续点击标记的话就可以形成连击。在连击数到达30、60、100、150、200、300时，会在下屏幕中出现华丽的火焰效果，令热血度倍增！在高连击的状态下，得到的分数也会大幅度上升，因此要挑战高分的话就必须避免失误，保持高连击的状态。

标记

配合乐曲的曲调点击就可以回复气合值。

游戏中出现的标记共有三种，分别为：

点击型 最常见的一种标记，玩家只要按照数字的顺序点击标记即可。需要注意的是当标记处于灰暗的状态时是没有点击判定的，只有当标记由暗转亮后才能点击。



拖动型 在两个标记之间会有一个彩球来回移动，玩家要用触控笔点住彩球并跟随球的运动轨迹来回拖动触控笔，需要注意的是如果标记上标有转弯标记的话就表示球会往回运动，这时不要放开触控笔跟着彩球往回拖动即可。



回转型 当回转标记出现时，玩家就要用触控笔在回转标记上按照顺时针或是逆时针不断画圆圈，随着回转次数的增加，画面两侧的计量槽也会不断上升，当计量槽升至顶端时就成功了。并且在计量槽已满的情况下继续回转还能得到额外的加分作为奖励。

时间环

衡量玩家点击时机好坏的标志，当时间环与标记正好重合时点击就可以获得最高分300分，否则只能得到较低的50分和100分。





▲根据点击的准确度玩家分别能得到300分、100分、50分。

气合奖励

将标有连续数字的一组标记全部点击完成的话，就能得到气合奖励。气合奖励对气合值的回复量要比单独点击标记多出不少。气合奖励有“激”和“喝”两种类型，其中“激”对气合值的回复量又要大于“喝”，不过要得到“激”就必须在这一组标记中全部点出300分，非常困难。



单人游戏

难度选择

进入游戏前首先要选择游戏的难度。一开始游戏时能够选择的难度只有两种，分别是简单的

"气轻に应援"和难度适中的"果敢に应援"。当玩家用"果敢に应援"难度通关一次后，将出现较难的"激烈に应援"，用"激烈に应援"通关一次后还将出现最高难度"华丽に应援"。

随着难度的提高，标记的出现数量会增加，出现速度会加快，留给玩家的反应时间则会大大缩短。可充分满足玩家挑战自我的欲望。

随着所选难度的不同，担任应援的角色也会不同

气轻に应援：新晋团员田中一＋斋藤＋铃木

果敢に应援：领队一本木龙太＋斋藤＋铃木

激烈に应援：团长百目鬼魁＋斋藤＋铃木

华丽に应援：美女啦啦队三人组雨宫纱耶花＋神田葵＋安娜·林德哈斯特



地图画面

选择好难度以后就会进入应援团所在城市的地图画面，用触控笔可以拖动下画面的地图。这里会有许多等待着帮助的人在高喊着"HELP"，点击他们就可以看到关于他们的剧情和应援曲目，再点击决定就可以开始应援了。当把地图上出现的人物全部应援成功之后就会出现下一批等待援助的人。

应援画面

选定要帮助的人以后就可以开始应援。一开始会以漫画的形式播放一段关于他们的剧情，之后就正式开始游戏了。每一首曲子都被分为3或4个部分，每完成一个部分后上屏幕都会根据玩家的得分、连击和获得"激"的次数对玩家的应援表现做出评判（○：合格；×：不合格），并且会根据合格与否播放相应的一段漫画，同时也给玩家一个休息调整的时间。

在应援时按下开始键可以打开菜单。

应援再开：继续游戏。

やりなおす：从乐曲开始处重新开始游戏。

中止：退出应援回到地图画面。

结果发表和称号

玩家成功完成了一首曲子后就会进入到结果发表画面，这里会显示玩家的得分，最大连击数、获得300、100、50的次数以及最终应援的评价。这时如果最高分的合计达到了下一个称号的标准的话玩家的称号就能得到上升。在这个画面里点击左下角的"リプレイ"则可以观看自己刚刚游戏的录像。

多人游戏

要进行多人游戏必须要每一台NDS里都插有一块卡才行。在多人游戏时同样可以进行难度和曲目的选择。

多人游戏时可以进行协力游戏和对战游戏。其中协力游戏时在自己的屏幕中以灰色显示的标记是同伴负责点击的，而自己只需点击和正常游戏中相同颜色的标记即可。在协力游戏时，所有的玩家都是使用相同的气合值，因此每一个参与游戏的玩家都必须尽全力避免失误。

对战游戏是则是将玩家分成两队，双方的气合值都会从零开始，随着玩家不断地点击标记气合值就会不断上升，当乐曲结束时气合值较高的一方就会胜出。在对战时得到气合奖励后会得到一颗星星，当蓄满三颗星（两名玩家在一队时为5颗星）就可以对对手发动攻击。当两名玩家在同一队时队伍的气合值是取二者的平均值。

气合奖励对星星数量的影响：

激：增加一个　喝：增加半个

无：不变　失误：减去半个

オプション

格付

在这里可以看到玩家目前的称号、目前每首曲目的最高得分的合计以及升到下一个称号所必须的分数。

应援の记录

可以看到在不同难度下玩家打出的最高得分以及最高评价。

お试し版の配信

通过这个选项可以将"入团案内"作为一个试玩版发送到其他的NDS主机内。

设定

可以在这里设定表示连击的数字位置以及背光灯的开启和关闭。

文 ChinaGba windX，流云　编 铭风

《新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔》暑期火热攻略



GBA	新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔
	◆Konami◆A·RPG◆2005年7月28日◆日版
	◆1～2人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
	◆对应GBA专用通信对战线
	新·ボクらの太陽 逆襲のサバタ

《新·我们的太阳》的创"新"之处虽然不多，但是系统上的变化绝对让人津津乐道。锻造系统的进化，变身系统的简化以及太阳枪的回归，都让系统趋于完善。而游戏在剧情上对于强哥和撒巴塔之间的亲情进行了着重描写，让人感觉十分不错，个人感觉是系列中最好的一作品了。

基本操作

十字键：控制角色的移动，当角色移动到墙壁边时按住方向可紧贴墙壁。用此可躲避攻击和踱过窄道。

A键：收集阳光，让ENE槽增长，不过只有在室外（游戏中的）和迷宫中透进的光下才有作用。靠近宝箱按A可开启。

B键：使用当前装备的武器发动攻击。在贴墙状态下可敲打墙壁，发出声响吸引敌人。

L键：发动选定的技能。

R键：按住后按十字键可查看周围的情况。

SELECT键：展开技能和武器的列表，方便玩家进行切换。

STAR键：进入主菜单，按L/R键在各个选项中切换。

主菜单选项介绍

マップ：在得到迷宫中的地图后可在此选项内查看迷宫地图，确认所在地。

アイテム：可查看并使用所携带的道具。右边的三个选项作用分别为：使用，交换，整理。

贵重品：查看得到的贵重品。

太阳铳：可查看并装备得到的太阳枪和透镜。

ソード：可查看并装备携带的剑系武器。

アクセサリー：可查看并装备携带的饰品，本作中饰品分为：头、身、手、脚这四个部分。

ステータス：查看角色的能力。当角色升级时可在此选项内分配点数。カラダ决定着角色的最大HP；ココロ决定着角色的最大EN槽；而チカラ决定了角色的攻击力。

コンフィグ：一些系统设置。

スリープ：让游戏进入待机模式。

セーブ：进行存档，选二次"はい"就可存储了。

游戏界面介绍

1.LIFE 槽： 即角色的HP，减为0后就GAME OVER。

2.ENE 槽： 太阳能量槽，用太阳枪进行攻击所必须消费的槽。当能量不足时可在室外和迷宫中的透光处按 A 键补充。

3.TRC 槽： 本作中新增的槽，和变身相关。当受到攻击时便会增长，槽满后便可按L键发动变身。变身后此槽随时间缓慢减少，耗尽后变身结束。

4.太阳强度： 卡带的感光器会感应玩家当前周围的阳光强度，真实地反映在游戏中。虽然阳光越足对攻关越有利，但游戏中时刻在提醒玩家不要长时间在烈日下游戏。

5.技能列表： 按SELECT 键后会展开。这里有冲刺、两种变身和陷阱。

冲刺： 在太阳强度超过1格时按L键发动，角色会快速向前冲一段距离。

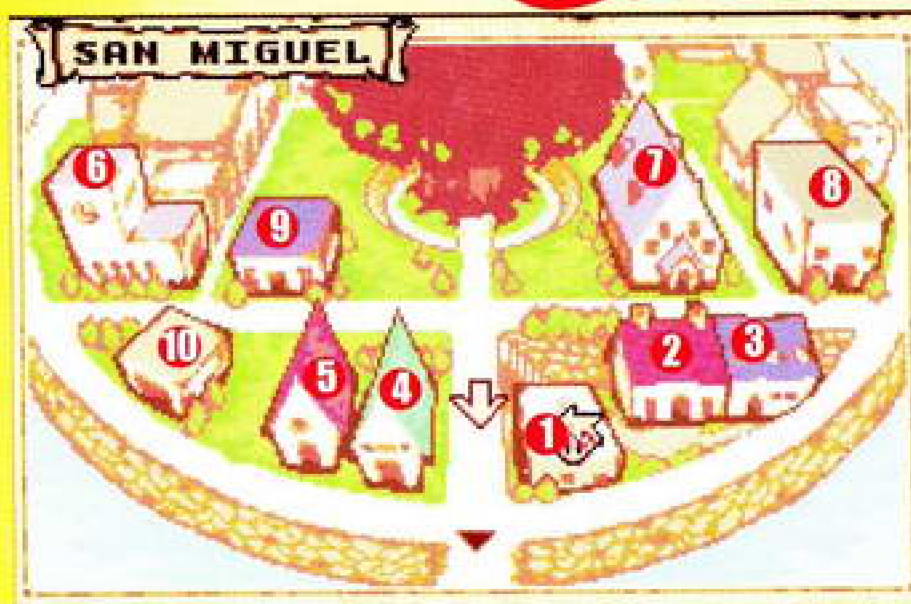
变身： 当TRC槽满后选中就可按L键进行变身，变身后A键和B键分别对应两种技能，两种变身的威力相当。注意再按一次后会变回来，此时 TRC 槽也会随着清空。

6.武器选择： 按SELECT键后装备好的武器会展开供你选择，按 R 键进行切换。

7.透镜： 当武器为太阳枪时可选择所装备的透镜，这决定了太阳枪的攻击属性。按SELECT键展开，按B键进行切换。



太阳街设施介绍



1 自己的家

这里有スミレ管理的储存室和管理摩托车的棺桶屋。第一次来到这里棺桶屋会给你摩托车。和スミレ第一次对话后选“おぼえてる”后就可储存物品了，按L/R键进行切换。“そうこ”是存取物品，按A键来确定。“ぬいぐるみ”是装备布偶。“はなし”是和她交谈。

装备着的布偶会出现在主角的床边，这个可说是本作新增的系统之一。根据所装备布偶的不同，会起到各种作用。而想要收集全的话可不是一件容易的事，这里为大家罗列一下布偶（大多数在隐藏宝箱内，要用千里眼之实）。

名称	取得方法	作用
おてんこさま	最初持有	调查后回复 HP
おけんこさま	死灰之街的小女孩	调查后回复异常状态
かげんこさま	白之森 B1F 得到	在村里游走后回来在床边会获得道具
どろんぼさま	海贼岛的绿色门内	给予红色怪物出现条件的提示
おたんてさま	死灰之街的小女孩（2 周目）	容易出现暗黑虫
おがんくさま	死灰之街的小女孩（3 周目）	调查后是音乐模式
阳子ちゃんと暗子ちゃん	死灰之街的小女孩（4 周目）	在暗黑贷款处获利
ロックマン	古の大树 2F 的东侧	调查后回复 ENE
ブルース	暗黑城 B6F 的下方	让锻冶出现 GREAT，和附加 SP 能力更加容易
カーネル	海贼岛第一艘船的桅杆上	调查后回复 TRC 槽



2 锻冶屋

钢铁スミス所管理的锻冶屋，本作的副武器——剑系武器都要在这里通过锻造得到。第一次来此和他对话后会叫你去学习一些锻造的基础知识。调查左边的两个黄色提示牌后就可开始锻造武器了。锻造武器需要两个物品：要锻造的武器和用来强化武器性能的防具。武器有多个等级，等级决定了可以连续攻击的次数，同时高等级的武器需要玩家拥有很高的级别才能装备。相应等级的武器需要比他低一级的武器和特定的防具来锻造。这里为大家列一下所有武器的打造方法。锻造分为加热和敲打两个部分，加热时要按A键控制温度让浮标处于刻度中间（太阳强度高比较容易控制）。而敲打时要在浮标处于刻度中时按下A键进行敲打（太阳强度越高，浮动的速度越快）。

锻造结束后会根据你锻造过程中得到的GREAT和GOOD数来决定锻造出来武器的质量，从好到坏有四个等级，会影响武器的磨损度。磨损度在武器的状态画面可以查看（下方武器名旁的时钟就是）。而锻造的好坏和锻造用



的原材料还决定了锻造出武器的RANK和SP效果（RANK在武器名后会以Ⅱ、Ⅲ附加显示）。下面为大家列出各种类武器的强化材料，供各位玩家参考。

※材料从上到下分别为低等级到高等级，大多数锻造用的防具材料在怪物身上掉落，很考验运气。

※某些剑也可用其他的武器锻造而来，大家努力尝试吧。

※长剑 クラム：需要坏掉的“名を持たぬ名剑”来进行锻造才能获得。

※大剑 不灭の剑：需要坏掉的“大地の剑”来进行锻造才能获得。

直剑
レザーアーマー
チェインメイル
プレートメイル
ルーンアーマー
スパイクメイル
ノービスメイル

大剑
火龙のヨロイ
水龙のヨロイ
风龙のヨロイ
地龙のヨロイ
レインコート
ホワイトアーマー
ブラックアーマー

曲刀
铁ゲタ
ファニーシュース
パワーアンクル
旅人のクツ
サバトン
ウイングブーツ
冒险者のブーツ

刀
サークレット
ケールバンダナ
热血ハチマキ
大地の守り
しのびのアカシ
アルファルのティアラ
グリグリメガネ
黄金假面

长剑
パワーリスト
ブレスレット
クレストオブクラグ
クレストオブダイヤ
バックラー
ルーンガントレット
ホワイトガントレット
ブラックガントレット

3 武器店

太阳街四战士的幸存者锡安（シャイアン）是武器店的掌柜，从这里可以买到低等级的武器，主要用做锻造的原材料。当你在锻冶屋锻造出了高级的武器后，在这里就可直接买到了。初次来这里和他对话可获得风之魔法“ダッシュ”，也就是之前介绍的冲刺。

4 饰品屋

拥有阿布罗头的凯特（キッド）是这里的主人，这里能够买到许多防具和饰品。可以说初期武器锻造材料的重要来源。

5 道具屋

大地巫女莉妲（リタ）是这里的主人，虽然可爱，但是她的拳脚功夫可是能秒杀不死系杂鱼的。第一次进入这里会得到许多宝物，对话中在得知主角失忆后会使出了休克疗法，可怜的主角惨被打晕在地……在这个道具屋能够买到许多对冒险有帮助的物品，按L/R键可切换购买物品的种类。购买了珍稀物品在这里卖掉的话以后也可以在这里买到了（后文将会有介绍）。



6 时钟塔

在这里可设定时间，一天只能设定一次。

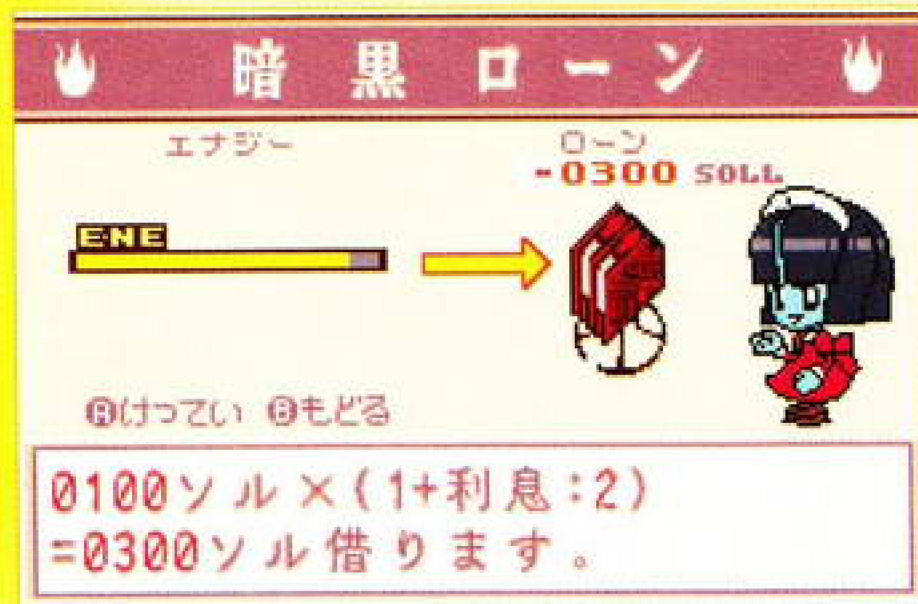
7 旅店

敲打这里的绿色水晶会出现许多月光虫，可恢复HP。而前作中活跃的向日葵少女则趴在柜台上睡觉，第一次交谈后在得知强哥失忆后她大声说主角还欠她1000万……之后给强哥暗黑卡片，使用后可以在任何地方呼唤暗子来支付一定阳光，重新进入当前所在的场景。向日葵少女处可进行占卜，获知要前往的地点。



9 太阳银行

这里有系列传统的太阳银行和暗黑贷款。太阳银行能让你存储太阳能，并根据利率让存储的太阳能变多。而暗黑金融则是借太阳能给你，并根据利率换算应还太阳能，在三天后会送你身上扣除相应的款项。如果不够的话会被抓去当苦力……值得一提的是被抓去5次后可得到一把强力的直剑。



8 图书馆

大地巫女的师傅蕾蒂（レディ）管理着的图书馆。左边的图书可查看武器，怪物和人物的图鉴。而和蕾蒂对话后可以获得工会任务的情报，调查周围的六个柜子可以查看到具体的任务，都是一些清除红色怪物的任务。红色的敌人在满足条件后随机替换低等级怪物出现。

地点	敌人种类	出现条件
閉ざされた牢獄	红色僵尸	晚上出现
死灰之街	红色木乃伊	使用“しのびの実”消除脚步声才会出现
古の大树	红色石巨人	白天出现
白き森	红色犬	在迷宫中冒险要携带肉
海贼の岛	红色骷髅	不携带任何道具
暗黑城	红色盗贼猫	将太阳强度调为0

10 车棚

游戏中新增的摩托车除了在初次进入关卡时使用外，就只在这里发挥作用了。和带墨镜的教练（コーチ）说话有多个选项。カスタム为自性组装自己的摩托车，不过你要先拥有各个部分的配件；リネーム是替摩托车重新命名；サーキット是进行赛道的挑战，不过只有你行驶通过一次的赛道才会在这里出现。当赛道达到S级后会得到物品，同时在赛车达到50、100和200次时也会给你奖励（多为摩托车配件）。赛道评价的主要指标是花费时间，强调的就是速度。

车棚里的移动棺材是一个抽奖机，可利用赛跑得到的点数来抽物品。抽取前建议存档。

摩托车的操作	
十字键	控制摩托车的移动
R键	按住会进行加速
L键	快速推进
B键	使用装备的武器，攻击障碍物和敌人
A键	发动特殊装备

失忆商人

前作中的失忆男这次会出现在各个地上迷宫内，一般在晚上出现，而白天在相应地点出现的则是那个卖冰棍的小胖子。玩家可从他那里买到珍稀物品，一般都是一个道具和一个装备。道具购买后卖给道具店的莉妲后就可以在道具店无限购买了。其中死灰镇的缩小蘑菇是进入后几个地点的必备道具。

死灰の町：死灰の町2F，可买到经验值减半的おおかみのキバ。

古の大树：4F到达5F的电梯处往下、下、左前进，缩小进入之后的洞穴便可。可买到对水火风地防御都弱的こうもりのハネ。

白き森：第2次遇见卡美拉时左边的冰洞。可买到能量消费两倍的死者のツメ。

海贼の岛：内部传送点附近的洞穴，要缩小进入。能买到移动时消费能量的ねずみのシッポ。

虽然这些道具都是负面效果的，但是将它们全部装备上后就可以发挥他们的真正作用，分别产生和单独装备相反的效果。

《新·我们的太阳》火热攻略！

序章

世纪末，太阳被众人所遗忘的暗黑时代。暗之一族的出现使世界被恐怖所笼罩。生者和死者都在世界中彷徨。带着最后的希望，战士开始了将太阳取回来的冒险。然而，由于同伴的背叛，战士倒下了，消失了无影无踪。之后破坏兽的觉醒，更是将世界永远封闭在了黑暗之中。战士在得到太阳光时会再次醒来，那么，在没有战士的现在，太阳到底能否取回来呢？

“这里是哪里？”暗黑少年撒巴塔睁开了眼睛，昏暗的四周遍布着数不清的尸骸，“是梦吗？”确定了自己清醒后的撒巴塔开始确认自己的位置，在不远处的巨大尸骸下，撒巴塔判断出这是被月之一族封印的怪物。突然，撒巴塔的身体内月之血给予了警告，怪物的身体开始苏醒，两旁的巨爪开始了攻击。

撒巴塔灵活的动作配合零式漂移让笨重的爪击全都落空，而手中暗黑枪的子弹也毫无犹豫地向巨兽射去。不过这些伤害似乎都影响不到敌人，鏖战中巨兽的头部毫无征兆地凝结出了一道巨型光束射向撒巴塔……



“很遗憾啊，撒巴塔。破坏兽没有生和死，是绝对的存在。想杀掉没有生命的物体凭你是无法做到的，需要你弟弟操纵的太阳之力。”在受伤的撒巴塔面前出现的是一个暗夜族的白衣少年。

“唤醒这样的怪物你到底想干什么？”撒巴塔问到，“它只会毁灭这个星球上所有的生物，你自己也不会幸免”

面对质问白衣少年发出了诡异的笑声：“这，就需要你的帮忙了。我作为人形使，对于操纵破坏兽是无能为力的。但是，如果对象是拥有月之血并能操纵瓦纳尔刚多灵魂的暗黑少年，那就另当别论了。”

撒巴塔：“哼，你以为我会让你如愿吗？”

白衣少年那诡异的笑声再度响起：“这个对我来说无关紧要，人偶……是不会反抗的！”

一股无法抗拒的力量朝撒巴塔拥来，暗黑少年发出了惨叫。蒙胧中，撒巴塔回忆起了和强哥的第一次见面，为了宿命而进行的决斗，以及互相协助，共同打败达因。撒巴塔的意识，渐渐模糊了……

被关闭的监狱

画面转到了我们的太阳少年强哥处，此时的他正躺在监狱的地上。被唤醒的他在御天鼓的指导下准备逃出这个地下监狱。

◆途中会对主角进行游戏基本操作的指导，靠近宝箱按A键便可得到里面的物品。

◆木箱可靠近后按住方向键来推开。而墙边的细小道路需要按住方向紧贴墙壁，然后慢慢踱过。

◆蜘蛛形敌人会在场景中布下蜘蛛网，玩家的肉眼是看不见的。被蜘蛛网困住后要连打方向键来摆脱。

◆绿色宝箱内是重要物品。这里得到的是太阳枪的配件扩散型的ウィザード。

◆TRAP为陷阱战，要强制玩家消灭场景内的所有敌人。而多用于和强力中BOSS的对决。

◆被偷一个物品后来到分叉路口，先踩下右边的机关，得到了副武器：长剑グラディウス。

◆从分叉路口向左，用剑破坏木箱继续前进。

◆拉下开关开启铁门后，是和青铜铠甲的陷阱战。要用太阳枪攻击，不要和对方近身死



磕，对方除了攻击范围比长剑远得多外，主角也很容易被对方的攻击放倒。

胜利后在发现楼梯被暗黑封印所阻，凭现在的能力无法解开，似乎就要永远呆在这里了。而此时在迷宫外部，一道闪光后从空中落下了一个神秘的少年，将散发着暗黑之力的墓碑破坏了。这个绿围巾的少年似乎是由未来世界转移到这里的，感慨这个世纪战士的命运后离开寻找食物去了。此时地下暗黑封印由于少年的一压而威力大减。一枪打破结界后，两人顺利地逃了出去。

呼吸着监狱外的空气，强哥回想起了被封印时暗夜族说的话："我们的主人撒巴塔是继承了终末之兽力量的人。当地面完全被月亮所笼罩的时候，就是终末之兽复活之时。太阳的季节宣告结束，迎来黑暗的时代。"

撒巴塔："强哥，为了防止你的干扰，就呆在这里直到世界结束吧。"



撒巴塔虽然是由暗夜女皇带大的，但本质并不坏。实在无法相信他是一个会封印自己亲弟弟的人。但是事实终究是事实，正在两人猜测之际一个熟悉的声音在耳边响起，竟然是伯爵。被完全净化的它居然复活了，实在是匪夷所思。在告知主角想要阻止破坏兽复活就得赶去东面后便飞走了。

看来撒巴塔的行动的背后有着很大秘密，相信和那些暗夜族有莫大的关联。不过无论撒巴塔是否真的被操纵，将来总会有面对他的一刻的。那时候就要靠主角自己来决定怎么做了。

◆成功脱出，回到了太阳镇。在自己家里得到了棺材和摩托车（会要你起名），床边有"ルナ透镜"。

◆接下来就是在太阳镇各处熟悉环境，和各个房间内的人对话。而锻冶屋那里则要先查看墙上的说明后才可以锻造。全部熟悉后就可将箭头指到出口。发车去其他地点了。这里先返回之前的牢狱，最内部可得到"星之透镜"。

死灰之街

◆乘坐摩托车来到了右边的死灰之街。由于伯爵的关系，这里被不死族占领了。

◆开启铁门后往左上前进，上楼后得到炎属性的透镜。回到烛台处用火属性枪攻击，点燃烛台开启铁门。

◆前进后遇见了未来少年托莱尼迪。交谈过后留下一包肉就走了。

◆往上进入左边房间后，先避过僵尸后得到卡片。再往下出门得到地图 A。

◆前进后是和两个骷髅的陷阱战，要使用属性攻击才能将敌人彻底消灭。

◆接着在房间内找钥匙。进入左边房间，先乘上左边的升降机，进入内部得到卡片。接着回来乘坐上方的升降机（也可从楼上掉到钉板上），最后得到了卡片和钥匙。

◆开启红色门后和铁铠甲进行决战。将对方打到一定HP以下后主角突然感到异常痛苦。此时神秘的声音响起，他告诉主角，这是因为身上的恶魔之力苏醒了。希望主角善加利用。力量是不分善恶的，重要的是使用者的心。获得了变身暗黑形态的能力后，利用B键的咬人很快就将战斗结束了。



◆内部又见到了托莱尼迪，获知了主角名字后又离开了。接下来的魔法阵最好进入一次，这样就能使入口处的魔法阵出现了。

◆在内部房间会遇到的是听觉十分灵敏的木乃伊，火属性攻击可使其身上的绷带着火。

◆先进入左边房间得到道具，顺便和两个村民对话。

◆庭园内，一直向左前进，最后绕过骷髅得到了枪配件"フーパー"。

◆回到庭园入口，这次进入右边的房间。站在开关上敲打墙壁，将僵尸吸引过来替你踩下开关。此时要乘机进入开启的铁门。

◆铁门内部是幻影形怪物，当有太阳时它

便会消失踪迹。将阳光降到最低就可看到它们的踪迹并攻击了。

◆接着是寻找黄色钥匙。上楼，用冲刺通过满是落穴的楼层，得到了黄色钥匙。

◆黄色门后的庭园内，上方的喷火石狮子旁可得到卡片。

◆通过庭园进入右边房间内，得到地图B后见到了会偷东西的敌人“ヴォーン”。

◆进入上方房间，这里有6个机关，踩了后会有刺球来伺候你，但全踩后可得到太阳枪“カラミティ”。出门后向左，得到配件“トライアル”。

◆终于来到BOSS前的房间了，这里托莱尼迪问你是否真的准备进去？真的相信人类能够战胜暗夜族？当获得了肯定的回答后他对主角大加称赞，因为在他所生存的未来世界存在的只有绝望，而跟暗夜族战斗更是一个笑话。不过当主角冲进去后托莱尼迪却认为是因为是这个时代的暗夜族十分弱而让主角有这种勇气，所以他也跟了进去。

◆内部，伯爵对太阳少年拥有暗黑之力而大加嘲笑。此时托莱尼迪冲了进来，本想抢占功劳的他却一下子被击倒了，强哥的战斗开始了。战斗最初要做的就是将战场四周被蝙蝠堵住的窗口打开，用武器攻击窗口上的蝙蝠便可，期间要注意伯爵的冲刺。在击打到第三个窗口时伯爵会进行分身，此时还没有将所有窗口打开的话就要赶快了。打开所有窗户后在蝙蝠聚合时伯爵会由于太阳光的作用而损失大量的HP。接着就装备上光属性的透镜继续进行攻击吧，能量不够可到场地中央去吸收。



◆按照惯例，将其封印到了棺材内后就是拖棺材前去净化了。而昏倒的托莱尼迪身下似乎残留着一个伯爵剩余的蝙蝠分身。

◆进入房间后一直向下返回，通过红色门后进入房间向右，利用棺材和人分别踩在两个开关上便可带着棺材来到铁门后的庭园。这里这里会遇见一个小女孩，对话后继续前进和身穿蓝色衣服的父亲说话后返回就可得到一个布偶（二、三、四周目得到的是不同的）。

◆从最初出口向下后就离开了暗夜族的领域，御天鼓召唤出了净化点。先攻击四个喷射装置，准备就绪后站在魔法阵下部按A键便可开始净化了（太阳强度不能为0）。净化完毕，然而伯爵却又出现了。原来只要有一个分身存在他就能复活。伯爵叫主角前往东边找它后又逃走了。

古之大树

本是拥有着大地精灵之力的古之大树，现在却散发出奇怪的气息。在强哥之后，托莱尼迪也跟来了，按照他所知道的，如果强哥真的是传说中战士的话，伯爵就是在这里被消灭的。不过传说的战士在和破坏兽战斗前就由于同伴的背叛而死掉了。当托莱尼迪觉得强哥身边的向日葵很奇怪时突然眼前一黑……



◆强哥来到内部，见到的是石巨人，它们会把自己的身体卷成球滚向主角。攻击十分强力，不过滚动只能是直线，主角很容易闪开，在狭窄地区也可贴墙壁躲过。而触手系敌人“アイビー”只有风属性才能彻底消灭他们，所以现阶段还是以躲避为主。

◆陷阱战中要干掉两个僵尸和几个烦人的蝙蝠。

◆升降机右边的房间有地图可以拿（从上层掉下来也进入这里）。

◆乘上升降机后，最右边房间内是玩偶“洛克人”。升降机往下，右边和下边的通路内都有隐藏宝箱，需要使用千里眼果实才能看到。

◆来到左边的房间，这里天鼓提示植物的根部得到养份的话就可成为通路。贴墙踱过窄道来到左边，一路前进。

◆遇到新敌人史莱姆，对方一般不会主动攻击。受到攻击后会分裂，并根据颜色来让你

陷入各种不良状态。

◆进入上方房间，将最靠近你的铁块推到上方形成通路，最后得到了地属性透镜。

◆回到有太阳之根的房间，使用地属性攻击根部就可使植物生长成为通路。得到了枪部件“ドラグーン”。

◆进入上方后推铁块压住左右的机关，使升降机出现。之后一直前进，通过了石巨人的房间，发现了伯爵的踪迹。

◆树枝上可得到一张卡片。这里要说的是树上的风是和太阳强度有关的，要适当将太阳强度调低才不容易掉下。而饰品店可以买到的脚部装备“铁ゲタ”可使玩家的移动不受风力影响。

◆和地之铠甲决战，对方会举起盾牌边抵挡子弹边前进，注意不要让他靠近你。将其盾牌打掉后它会召唤剑进行远距离攻击，要小心。建议用新武器进行蓄力攻击。获胜后继续跟踪伯爵。



内部，伯爵正和一外型十分奇怪的人对话。那个名为弗莱斯贝鲁古的滑稽家伙的任务似乎是在这里夺取古之大树的能量。而托莱尼迪则被抓住了，现在正被绑在弗莱斯贝鲁古的脚下。

◆穿过传送点后见到了新敌人蜈蚣，只有攻击它的头部才有效果。从蜈蚣的房间向上，推动铁块后可得到摩托车部件。

◆从蜈蚣的房间向右，乘坐上方的浮台前进（途中可得到卡片）。要注意从浮台掉落的话直接GAME OVER。

◆来到右边房间，通过满是针刺花的场景继续前进（这里有一个植物可生长，然后回到浮台处向下前进，推动砖块便可在这两个房间穿梭了）。

◆推动属性方块，使升降机出现，来到上层。先往下得到卡片，然后往右方前进。

◆陷阱战，对手是石巨人和三只蜘蛛。铁门开启后来到下一个房间，先向下前进。在太阳强度为1～8格时会出现太阳床，成为落脚点。这里可得到防具“チェインメイル”。然后回之前的房间使植物生长，来到左边房间。

◆得到“地图B”后往下穿过危险的树林区域可得到一个摩托车部件（风好大啊）。

◆进入左边房间后又开始了寻找红钥匙的过程。站在浮台上用火属性的枪攻击周围的火把，全部点燃后开启铁门。接下来的房间如法炮制，在最下方的树干上得到了一个千里眼果实。然后在右边房间使用千里眼果实，得到隐藏蓝宝箱中的红钥匙。

◆一直向上，将两个属性方块推上相应地点后升降机出现。

◆来到5F后一路前进，最后从树干上进入了BOSS房间。进入升降机开始BOSS战。这里面对的是死之翼弗莱斯贝鲁古。露出了真身后才发现它原来是一只怪鸟，而平时收起的翅膀使它的外形变得很奇怪。

◆在对方大吼一声“呀”后就会进行攻击，主要攻击手段就是发射羽毛，攻击几个回合后它会利用翅膀刮起大风，如果穿上之前所说的铁木屐的话可以无视风的影响，但是地上的托莱尼迪却会被吹到周围的荆棘上去，要靠近他按A键将他拖离荆棘。场景内的植物可用地属性攻击让其生长，不但可以抵消攻击，还可以抵挡风吹。进攻方面使用地属性攻击相对有效。而当它在场景中盘旋时可以将它吸引到右下的太阳光处，照射可造成较大的伤害。HP减半后它会释放龙卷风，威力十分大，最后还会进行连续冲刺。值得注意的是变身为暗黑形态攻击能造成很大的伤害，当它HP一半以下后就直接干掉它吧。



◆终于胜利了，将托莱尼迪救了出来。以托莱尼迪的价值观实在不明白主角在得不到报酬的情况下会拼命救他。主角告诉他这当然是因为他是“同伴”了。托莱尼迪又开始了对比，在未来世界想要生存，能够依靠的只有自己……

◆这里搬运棺材是有时限的，从大树上搬回树洞后一直向右前进。在有两个需要踩的按钮处用棺材压住铁门前的开关，自己去踩另一个。然后查看地图，不断乘升降机回到起点处就可以了。净化过程没有什么难度，期间怪鸟十分奇怪自己为什么这么弱，莫非是伯爵……

胜利后刚想离开，伯爵竟然出现了。由于伯爵获得了古之大树的力量，强哥的攻击伤不了他分毫。面对伯爵召唤出的暗黑之雨，强哥渐渐支持不住了。

伯爵："哈哈哈哈，怎么了强哥，这样就结束了吗？"

在伯爵的笑声中受到暗黑力量侵蚀的强哥渐渐支撑不住了……

"快醒醒，太阳少年。"一个声音在强哥耳边响起，"我是古之大树，被夺走力量的我支持不了多久了。你击败了暗夜族，挽救了太阳街，绝对不能在这里停下脚步，将我剩余的力量都托付给你吧。好好使用这个力量，保护好这个世界和太阳吧！"

强哥获得了变身为太阳强哥的能力，高温使伯爵的黑暗之雨瞬间消失。不敢相信这一切的伯爵也成为了强哥新力量的手下败将。在告知强哥，撒巴塔在北面的白之森后，伯爵终于从这个世界消失了。



胜利后托莱尼迪将自己的世界介绍给了两人："那个没有太阳的未来世界，空中只有星球的支配者暗夜一族制造出的黑暗太阳，而地面上则到处是死者。人类生活在地下，为了得到食物，人类之间也互相争夺。我们只有一个希望，那就是留下无数和暗夜族战斗事迹的光之战士，那个战士会挽救世界。但是那个战士因为同伴的背叛而被封印了……"

强哥对这个将来可能获得的结果感到十分忧虑，此时御天鼓的话又让强哥振作了起来："重要的是眼前而不是结果，未来由自己开拓。去白之森吧！"

白之森

来到了被冰雪覆盖的白之森，门口，托莱尼迪也跟上来了。他询问了撒巴塔的事情，作为主角惟一的亲人，撒巴塔是否真的是受到暗夜族的控制呢？而面对自己的亲哥哥，强哥是否能下手呢？

◆遇到了犬型敌人，它的感官十分灵敏，主角很容易被发现。同时他们的攻击也十分猛烈。

◆然后来到了广阔的冰原，先往左上前进，来到洞穴内得到了太阳枪配件"ボマー"，能够让发出的子弹产生大爆炸。而最重要的作用就是能够破坏有裂缝的墙壁。这里右上的洞穴和最右下分别有绿色宝箱，里面是卡片。

◆接着来到上方，这里洞穴的入口被冰封住了，利用之前得到的新武器可将入口打开。进入后先向上前进，得到地图后遇见了火犬，暂时先避开吧。

◆然后是陷阱战斗，对手是火属性的狗，胜利后得到冰属性透镜。

◆回到岩浆处向左前进，推动冰块开启铁门。内部用冰属性攻击使火球消失，踩上开关。从新出现的通路前进，途中见到了红衣女孩。

◆和冰铠甲的战斗中要使用火属性攻击，其余也就没什么值得注意的了。胜利后得到"パイルパーツ"。

铁门内，红衣女孩正在喃喃自语："想不起来……忘记了很重要的事啊。好辛苦。"对方消失后天鼓认出了对方是叹息魔女卡美拉，就是因为她，被暗夜女皇所养育的撒巴塔才会拥有慈爱之心。不过之前她已经被强哥消灭了……真让人感到奇怪啊。

◆从传送点回太阳街可将之前获得的"パイルパーツ"带回家，获得了设置陷阱的能力。选取后按L键进行发动，在地上设置好后按A键，这个区域便会有强光射出，可将怕太阳光的敌人引诱上去然后发动。

◆干掉冰之犬后来到了冰面场景，左边地下要推动木箱（注意最下方的木箱要先推到楼梯中形成通路将上层的木箱推下来），获得摩托车配件"强化アーム"。



◆又进入了雪原，左下和右下分别是两张卡片。右上的洞穴内是地图，而左边的洞穴内（门要轰开）是武器“ビートマニア”，能够发出响声来吸引敌人。

◆继续向上，又见到了卡美拉，主角的呼唤让她想起了自己的名字和重要的人——撒巴塔。（这里左边的洞穴可以找到神秘商人。）

◆向上，在右边的两个洞穴里可以遇到托莱尼迪，在2选1的宝箱中他总是选中有陷阱的。最后进入最左上的洞穴，这里要寻找红色钥匙。滑到左边房间后（利用通道口的冰块可很容易进入），推动冰块压住两个开关（过程中要用火属性融化一个冰块），然后自己踩第三个开关便可。



◆开启红门进入内部，推三个木箱到开关上后进入铁门。（先将1推到下方，然后将2推上开关，接着是3推上开关，最后搞定1就可以了。）来到内部，用冰属性攻击灭掉烛台后又有路可以走了。

终于又见到了卡美拉，原来她只是魂魄的碎片，为了追寻撒巴塔而来到了这里。她询问强哥，撒巴塔被破坏兽所控制，为了挽救世界，强哥真的要和他战斗吗？面对自己惟一的亲人，强哥要做的当然是帮助他了！（选择“助ける”）虽然愿望是好的，但是撒巴塔却已经因为破坏兽而变得到疯狂了，真能阻止他吗？

内部见到了撒巴塔，话语中他对能成为破坏兽的继承者十分高兴。然而破坏兽的复活真能让他获得力量吗？存在于全世界被破坏，没有人、动物和植物存在的星球上即使拥有无限的力量，那又有什么意义呢？能够阻止他的只有强哥了。

战斗开始了，撒巴塔的动作依旧灵敏非凡，正面攻击会被闪掉，硬拼就是找死，要绕到他背后进行偷袭才能造成伤害。当他发现你的踪影后会进行追踪，可考虑将他引到上方的太阳光处。战斗中期他会躲避到角落发射冰柱，要快点找到其藏身地点给他一击，打晕后就可攻击多次。最后他会发挥暗黑枪的真正能力，召唤出四个爆弹向四方攻击，威力很大。

最后的结局还是以强哥的胜利告终，达到



极限的撒巴塔请求强哥将其封印到棺材内进行进化。因为想要复活破坏兽就必须利用到他身上月之血的力量，而他体内的暗黑物质使他无法摆脱暗夜族的操纵……当月亮被血和大地侵染时破坏之兽就会获得解放。虽然净化失败的话撒巴塔的结果可想而知，但被操纵的人是没有明天的。在一番沉默后强哥呼唤出了棺材将撒巴塔封印了起来。通过净化，那些增幅负面情感的暗黑物质终于离开了撒巴塔的身体。消失前的撒巴塔告诉强哥，他那颗永不放弃希望的心才是他的最大武器。

◆胜利后依旧是拖回去净化。

净化的过程使强哥非常痛苦，此时人形使的出现了。原来这只不过是他计划中的一部分而已，撒巴塔依旧在他的掌握之中。从托莱尼迪口中得知人形使就是未来世界的控制者，也是将寻找传说中战士的他的母亲杀死的元凶。莫非未来真如托莱尼迪所说的那样无法改变吗？跪倒在棺材旁的强哥这样想着。

“当月这样亮被血和大地侵染时破坏之兽就会获得解放……还记得撒巴塔的话吗？”天鼓大声质问到，“所有的答案都在月亮上。利用海贼岛的魔炮就能到达那里。只要有一点点希望，我们就要为此而战斗下去！”

强哥：“是的，那就是我们的生存方式。”

两个少年分别为了魔炮和海贼船上的财宝，将下一个目标锁定在了海贼之岛。

海贼之岛

◆前进不久就可得到风之透镜，可使用风属性攻击了，风属性除了可克制地属性外还能破坏岩石。利用风属性攻击破坏岩石一路前进，进入了船内。

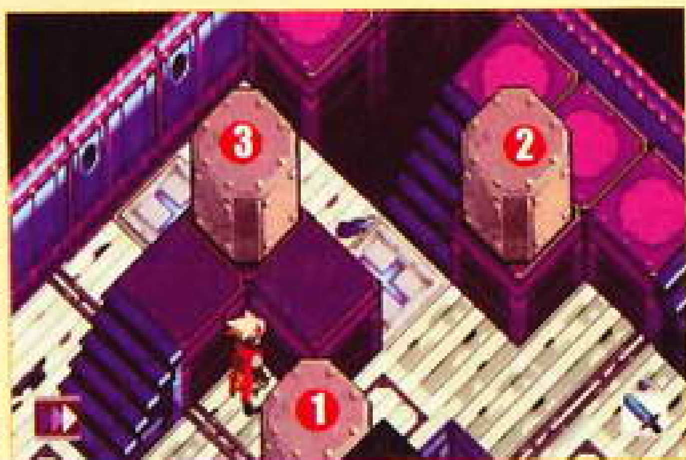
◆先往下走，乘坐浮台来到对面。推下炮台旁的砖块后浮台的方向改变，乘坐升降机在桅杆旁得到了红钥匙。

◆然后向下来到船头，调查船舵使铁门开启。进入船内，前进后先来到地下，楼梯旁有一个缩小才能进入的洞穴。之后的门内用火属性攻击点燃烛台会使下层的宝箱出现，物品收集全后进入红色门内。

◆任务出现，要开启所有的宝箱，尽量用冲刺到达宝箱处，否则很容易掉到下层。

◆继续前进，带弓箭的骷髅兵很麻烦，在得到地图后先向下推下铁块后再进入下层。然后会见到三个喷火装置，它们喷射的频率和太阳强度有关，调小就可乘坐浮台通过了，最后得到新武器“サムライ”。

◆陷阱战后推铁块的方法，先将1往上推，然后将2往下推，之后将3推向左边的按钮。再将1往右边推三格，将3往下推四格。将2推上，再推左推到底。将3推上推到底，将1推上剩下的那个按钮就可进入这里的铁门了。



◆继续前进，陷阱战是对付火焰铠甲，用冰属性蓄力攻击没几下就干掉它了。胜利后得到摩托车配件“バルセルク”。穿过乌贼群乘浮台，这里将浮台附近的木箱打掉后可出现洞穴，可缩小进入得到卡片。

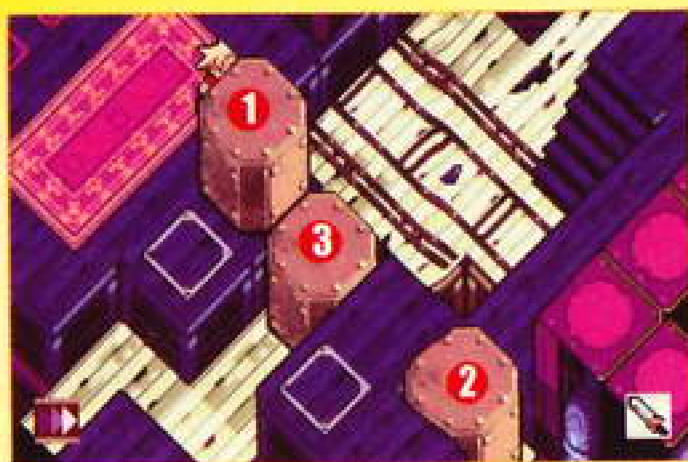
◆进入B1F，先别急着上楼，绕到右下。陷阱战后的房间是多个宝箱，用武器将右上墙壁轰开后可得到摩托车配件“プラチナプラグ”。

◆1F的右下角是扇绿门，暂时进入不了。来到外面后可用缩小蘑菇进入洞穴得到枪“ジャグラー”。乘浮台来到另一艘船上。在船右侧一直往下可得到黄色钥匙，然后一直向下，靠墙走过窄道后进入黄色门内。

◆乘坐升降机后进入近处的门，将铁块向下推到底，然后进入左方的门，将铁块推下继续前进。干掉一堆骷髅后渡过窄道，最后将铁块推到下层后回到初始处，乘左方升降机来到下层。

◆近处的门内是两个宝箱。来到右边的门内，利用之前推下的铁块可形成通路继续前进了。

◆这里先别急着出门，将出口上方的木箱破坏，将铁块推上后推到下方。接着向右推，推到铁块2的上面，再向上推5格，向左推2格，向上推1格。接着将铁块3向下推到底，将铁块1向下推到底。这样就可得到绿钥匙了。回之前的绿门处，在宝藏间和剑对决，胜利后得到摩托车配件“ウルフヘジン”。同时这里还有个隐藏的宝箱，里面可得到一个布偶。



◆回到之前地点继续前进。和风之铠甲决斗用地属性攻击有特效。胜利后得到摩托车装备“ハンマーヘッド”。然后先来到右边房间，踩下开关后前进乘浮台可得到宝箱。来到上层后又见到了卡美拉，她告诉主角，是净化后撒巴塔的半生半死状态让人形使乘虚而入，使撒巴塔完全被控制。

◆在第二艘船下方，托莱尼迪将船舵破坏后闪了。不久他的惨叫传来，原来他在岸边正遭到骷髅的袭击。利用枪射击大炮将骷髅兵干掉便可。

◆到达对岸后进入洞穴下楼，先进入最左边的道路。陷阱战胜利后可得到铠甲“プレートメイル”。从剩下的一条路前进，穿过章鱼群后见到了第三艘船。

终于顺利发动了船只，可以前往魔炮处了，但是可恶的人形使拉塔托斯克又出现了。他对主角们的行动十分不满。不久船边袭来了巨大的机械龙。战斗中要驱使大炮不断进行攻击，而自己的躲避也要跟上，因为对方炮弹的威力十分大。将铁龙身上的炮台消灭得差不多后。钢铁巨龙会靠近并伸出爪子抓住船身，此时要赶紧利用爪子作为通道跑上去用剑攻击机械龙头上的两个灯泡。待雷丝闪现时要赶紧逃离。将两个灯泡全部击碎后主角会被吞入肚中。



在内部见到了控制者，可怜的托莱尼迪又被绑住了，面对这个一心想复活破坏兽的暗夜族实在没什么好说的。战斗中首先要注意闪光的地面，不久会冒出尖刺。将尖刺打剩两个后BOSS的防护罩会解除，可攻击他的本体。当其台座升起时就要远离了，会有旋转刺球出现。反复几次后就可将BOSS轻松击破。

再次救助让托莱尼迪感受到，这个世界和未来世界不同，是有信赖存在的。而未来充斥的只有绝望，主角当然不相信这样的未来。这让托莱尼迪想起了自己的母亲，在寻找传说战士的旅途中打倒了众多的暗夜族，而被帮助的人脸上都会露出笑容。是的，为了守护大家的笑容，战斗还将继续。

◆胜利后要将棺材拖回去。相比前几个迷宫，这次的路程显然要长得多。期间不要进入第二艘船，直接乘浮台进入第一艘船然后返回。

◆然后再次来到第三艘船处，调查船舵。来到魔炮处后被发送到了空中。

暗黑城

如愿以偿地被发射到了空中，然而到达的却是暗夜女皇所居住的暗黑城。本应在暗夜女皇被消灭后就废弃的城堡竟然又开始运作了，是人偶师的杰作吗？前往最上层的王之间查看一下吧。

◆想要进入内部首先得破除四个封印。

◆风之间：进入紫色的风之纹章，遇见了亡灵乔尼，是大海贼黑胡子的三个儿子之一。要解开这里的封印就要通过考验，这里每个房间只能进入一次，且进入后入口的门会关闭，将所有房间内的开关打下就可得到红钥匙解开幽灵背后的封印了。先前往右边房间，乘坐浮台来到下方房间得到地图。然后回到初始地点，按照上、下、下、右、上、右、下的顺序来通过铁门就可以得到钥匙了（对照地图很方便的，途中不要忘记打下开关）。

◆大地之间：从绿色的大地纹章来到了古之大树。向左，先乘坐上方浮台然后击打开关，然后乘坐改变方向的浮台继续前进。途中要调整太阳强度在2～8之间，使通路出现，打下另一个开关，然后乘上飘到身边的浮台。

接着会在狭窄通路遇见一个石巨人（别动手），当他发现你并变球滚来时要靠墙躲开。然后快速逃进内部，等风平浪静后站在上方按钮上用武器“ビートマニア”向下射击（按照攻略肯定能得到），将石巨人引导到那里去踩另一个开关。解除封印后回来。

冰之间：一开始是单一路线，在两只火犬的地方先来到上方取得卡片。在来到左边的铁门内。将开关上的属性方块变成冰属性，改变了场景结构后来到里面房间推冰块。



将冰块1推右、上；冰块2推左；冰块3推右；用火属性攻击融化冰块4；将冰块3推下；将冰块2推下、右、下，开启铁门。内部，滑上冰上冰狼的右边砖块后往下、右滑动就进入下一个房间得到卡片了。回去替换属性方块，从之前推冰块打开的铁门进入内部解开封印。

◆炎之间：这里十分昏暗，这里右上要利用武器“ビートマニア”来射击最左边对面按钮旁的墙壁，等木乃伊踩上后可进入上方铁门拿宝箱，这里有个隐藏的卡片。绕过木乃伊从左下道路前进，引诱木乃伊踩下开关后进入下方铁门。

踩下这里的开关后返回第一个房间，向下前进。用刀砍掉木箱后用风属性攻击打碎石块，然后推铁块向上压住开关，进入左边铁门，最后解除封印。

◆守护升降机的是大地铠甲，胜利后将内部的雕像砍碎，可以进入B12F了。

◆按下B12F的按钮后，干掉冰之铠甲，来到了B9F。

◆风之间：向上，见到了黑胡子三兄弟，这里要接受他们的考验。将右边房间内和左边房间内怪物相同重量的移动砖块推下右边房间的中间。第一题要推下一个铁块；第二题要推下一个铁块和两个木箱；而第三问表面上右边房间里有幽灵等，但实际上什么重量都没有的，所以什么都不推就可以了。答对的话就原地返回，而答错就要从下方长途跋涉回来。第三问答错的话也可以过关，但是答对可以得到太阳枪“バブルス”。

◆大地之间：先用绿色砖块压着左边开关，紫色砖块压着右边开关。然后深入左边的铁门内得到“地图B”。而上方的铁门内能取得一张

卡片。然后将砖块调换，进入左边的铁门。将深处的墙炸开后取得了红色钥匙。然后进入上方铁门，将浮台的开关打下后回去调换砖块。然后进入上方门内，乘浮台进入红色门内，最后解除封印。

◆冰之间：一直向上，进入冰洞内的属性砖块处。这里要循序渐进地解除封印中的机关。推上绿色砖块，干掉蜈蚣，用地属性攻击让植物生长。换上蓝色砖块，如图。将冰块1推右，然后将冰块2和3推上。将冰块4融化后将冰块1推下，冰块2推右、下就可以通过植物得到黄色钥匙了。然后换上红色砖块，乘浮台进入最后的黄色门内就可以解除封印了。



◆推上紫色砖块的话可得到宝箱。石块1推下、左、下、右、下、下、下、下、上、左。然后将石块2按照1的方法叠到石块1的上层。再将石块3推到石块2的右边，将石块4推到石块3的上边。将上层的石块一直推左。用风属性攻击将石块4破坏掉后将石块3推到下层形成通路。自己和石块分别踩下一个机关后，铁门开启。



◆炎之间：这里要将春夏秋冬的石碑都恢复活力。向上，见到了机关和四个属性的砖块。绿、红、紫、蓝分别代表了春夏秋冬，将相应属性的砖块推上机关后再进入左边铁门，从最内部的传送点出来后就可使石碑恢复活力了。按照春夏秋冬的顺序恢复四个石碑的活力就可解除这里的封印了。

◆全部解除后轻松干掉火焰铠甲，来到B6F。下方有的隐藏的娃娃，而内部则是和风之铠甲战斗。

◆进入3F，托莱尼迪也跟来了，得到卡片后来到4F。这里将木箱直接向左推就可以前进了。6F的推箱子要将中间的箱子破坏，然后分别将剩余的两个木箱向上推一格。8F比较麻烦，要将从下往上数的第1、3、4、5个开关用东西压住，箱子不够的话要引诱史莱姆。10F依靠太阳床可以得到一张卡片。

来到了第一次和撒巴塔决战的地方，而仿佛像做梦一般，此时撒巴也正站在主角面前。他告诉强哥，月之巫女的力量是绝对不会输给人形使的。他现在将人形使封闭在了棺材中，要强哥赶紧随他去进行净化。

“慢着，强哥！他不是撒巴塔”随后而来的托莱尼迪一把将强哥推开，抵挡住了人形使的暗器。面对杀母仇人，托莱尼迪举起了手中的武器给了人形使一下重击。阴谋被拆穿的人形使怒不可遏，将愤怒化为鞭击如雨点般地发泄在了托莱尼迪身上。面对强敌，强哥化身为了太阳形态抵挡在了人形使面前。见状不妙的人形使召唤出异空间后急忙逃走了，托莱尼迪被缓缓吸入其中。



“这一击应该够还我欠你的了吧。”面对即将到来的死亡，托莱尼迪笑着对强哥说，“我和母亲展开了寻找战士的旅途，但最终也没能见到他，改变不了未来。身体虚弱的母亲中了人形使的陷阱死了。但最终母亲还是希望我微笑，因为这样才能感染别人，最终将笑容传达到战士那里……传说的战士真的存在吗？我们也不知道。尽管如此，我想我还是必须，将人形使的陷阱和母亲的笑容传达给你们。”

天鼓：“去阻止破坏兽的复活吧！强哥！为了明天能更好的微笑，现在还不能悲伤。”

◆剧情过后是和铠甲的战斗，首先用冰属性攻击。当其身体变蓝后就换火属性进行攻击。

终于见到了人形使，月亮因为月蚀而变得像血一样鲜红，复活破坏兽的准备工作已经就绪。阻止他获得力量就必须将其消灭。他会旋转移动并施放飞行道具，注意躲避，被打中的话就陷入麻痹等状态。在其召唤人偶时是最好的攻击机会。但当他召唤强哥形态的人偶时不要进行攻击，此时只会伤到自己，要根据地上丝线的反光来确定敌人位置进行攻击。胜利后

就地进行净化，人形使想要支配这个星球的野心破灭了。但破坏兽依旧会复活，依靠撒巴塔的力量……



月之乐园

来到了月之乐园。在这里见到了众多撒巴塔的幻影，残留的记忆缓缓诉说着他的过去。在瀑布边，幻影在诉说白之森和强哥的战斗时突然暗黑之力量暴涨。在狂笑之中，乐园开始崩坏……撒巴塔和破坏兽的结合已经开始了。

◆这里会遇到许多撒巴塔的幻影，可适当交谈。踱过图中的墙壁后一路前进，在上层会得到太阳枪配件"ストーカー"之后进入地下。



这里的幽灵十分麻烦，要趁其缩成一团时通过才不会受到伤害。

受到卡美拉的委托后强哥终于见到了撒巴塔。战斗比想像中要简单，利用冲刺可轻易躲避破坏兽的攻击。要注意攻击对方的拳头要待其双拳都发出重击打在地上才行。消灭双拳后可攻击头部消费它的HP，对方会吐出光线，可用剑砍回去对其造成很大的伤害。要注意的是头部后退时胸口的撒巴塔会露出来，攻击他会造成很大的伤害。但是攻击与否和结局有关(攻击的话撒巴塔最后会死)。后期对方会歪起头蓄力发射破坏死光，范围超大，千万要逃开。

战斗到一半时破坏兽突然怪叫一声倒在了地上，被石化了，是卡美拉。由于撒巴塔的魂魄已经和破坏兽合二为一了。为了阻止不受控制的他，就找到机会让破坏兽的身体成为撒巴塔墓地的基石吧。这，也是撒巴塔最后的愿望。可惜事情并不顺利，破坏兽将卡美拉吸入了体内又复活了。为了让卡米拉有能量进行石化，天鼓也进入了破坏兽体内。

天鼓："强哥，你快走吧。你还有应该做的事，你从父母那里接受到了挽救世界的命运。你要将这个命运传达给你的子孙。为未来而战。"

强哥："我……不愿意！不要再有人牺牲了！"

天鼓："放心，你绝对不会孤单的。在太阳的照射下所有的生命都会延续下去。太阳街的大家都在等你回去……走吧！太阳与你同在！"

骑着摩托，强哥为大家的牺牲而感到难过。但是破坏兽竟然又跟了上来！大家的牺牲难道都是无意义的吗？心中失落的强哥渐渐失去了战斗的动力，破坏兽越来越接近了。

"不要灰心"卡美拉的声音传来，"还记得撒巴塔说的吗？你那颗永不放弃希望的心才是你的最大武器。还需要一点就可以将破坏兽石化了，将破坏兽从月蚀的阴影中引开吧！我们不会白白牺牲的。"

在经过了强化的摩托车和御天鼓的帮助下，终于将破坏兽引到了月亮的边缘。天边，一缕阳光透了进来。变身为太阳形态的强哥将太阳的力量传送给了卡美拉，破坏兽被完全石化了。而撒巴塔缓缓落下，魔女为了保护他而牺牲了自己。但是生死轮回，以后两人一定会再见面的。



望着天边，天鼓告诉大家，未来所说的英雄绝对不单单是一个人，从太古时代便一直和暗夜族战斗的太阳一族和他们同伴，依旧相信未来的所有人，正是他们构成了战士的传说。

？？："喂，怎么能这么说？传说的战士就在你们眼前啊！"原来托莱尼迪没有死……

明天的太阳还会继续升起。但是……仅仅凭借愿望，我们的明天不会发生任何改变。能改变未来的是明天，而能改变明天的则是今天。今天，即使一个人能做到的事情再渺小，但不断积累的话就可以改变明天，并终有一天能改变未来。太阳与黑暗，有两个未来。因为明天太阳还会继续升起，所以我还要战斗……与我们的太阳一起战斗！

关于游戏的结局

本作一共有四个结局。除了最终BOSS战中你是否攻击撒巴塔会影响他最后的生存外，在之前的战斗使用光、暗变身的次数也决定了最后结局中主角变身的属性。在暗结局中，撒巴塔会在摩托车战中给予玩家帮助。



支线任务

在游戏中一共有7个迷宫。这里除了天上的两个迷宫外，在净化了迷宫内的BOSS后再次进入可进行支线任务，每个迷宫都有三个支线任务。歼灭任务要求玩家将迷宫中的所有敌人都清除干净。探索任务要求玩家找出迷宫中隐藏在宝箱内的三个女神像。最后一个是脱出人物，要求玩家在不被敌人发现的情况下（头上冒出红色感叹号）离开这个迷宫。任务是拥有评价的，主要的评判标准是时间，歼灭和脱出这两种任务S级的话会得到摩托车配件，而探索任务达到S级便会开放新的赛道。后面的迷宫很大，难度十分高。



获得摩托车配件一览

迷宫名	歼灭	脱出
闭ざされた牢狱	キッドのアフロ	BST バッテリー
死灰の街	プロテクター	WPN バッテリー
古の大树	マジックステップ	SP バッテリー
白き森	强化フレーム	クラッチマスター
海贼岛	高级オイル	ブレーキマスター

关于二周目

游戏没有通关后继续游戏的设定，只能存档后从头开始进行二周目游戏。可继承物品，剑，太阳枪和透镜，只有等级是不继承的。重新游戏的流程基本相同，但是大地图上多了个斗技场，方便大家进行挑战。

二周目某些宝箱里的物品稍有改变，太阳街的家里可得热斗的PET和洛克人炮。后者是武器，而拥有前者的情况下和洛克人的布偶对话可收集情报。

继承密码

和前作《续·我们的太阳》一样，在游戏的最初可输入前作的全称号密码，不过似乎只能多得到几张卡片。这里列一个前作中全称号的密码，供大家参考。

てふさづたふ ぞろぎあけう
めやゆだぶた てでおにはむ

全称号

和前作一样，本游戏中也是有称号存在的。当看完结局画面后游戏会根据当前玩家的游戏情况生成一个密码。玩家可去官方网页输入这个密码，会根据你所拥有的称号数来获得壁纸。这里为大家列一下所有称号的达成方法。

称号名	获得方法
アデプト	强哥的等级达到99级与道具屋莉妲对话
SP エージェント	全迷宫任务以S级完成后与向日葵少女对话
チャンピオン	所有的摩托车赛道以S级完成后与教练对话
ダークハンター	完成怪物图鉴后与蕾蒂对话
アルケミスト	完成武器图鉴后去锻冶屋对话
コレクター	完成人物图鉴后去饰品店对话
ドールマスター	收集10个布偶后与家里的小女孩对话
ストーリーテラー	完成所有的结局（4个）后和御天鼓对话
グラディエーダー	斗技场全击破后与锡安对话
グランドマスター	以上称号全部得到后与家里的黑猫对话



文 翼组/方寸 编 雷伊

《天诛 忍大全》承袭了前几作所建立的基础架构，故事背景是在三代结束后的一年，天来之变后，短暂恢复和平的乡田藩又再次遭到新邪恶势力的入侵，为保护所效忠的乡田藩的和平，力丸与彩女这一对东忍流忍术高手再次出动，将敌人一一葬送在黑暗之中。

PSP 天诛 忍大全

◆FromSoftware/K2◆ACT◆2005年7月28日
◆日版◆1～2人◆256KB◆4800日元
◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：15岁以上

天诛 忍大全

天诛 TENCHU SHINOBI TAIZEN 忍大全 刺客心得

系统菜单

通常任务	故事模式，完成力丸等5名主人公的独立剧本
全任务遂行	自由模式，可以自由选用角色挑战已经通过的任务
虎之卷	编辑模式，可以自由创建任务
对战・协力	多人模式，可以和朋友一起游戏
忍术指南	教学模式，对各种操作进行详细的解说指导
天诛幕ノ内	附录模式，可以欣赏影像和查看自己的分数
各种设定	设定模式，改变游戏中的各项设置

游戏操作

基本操作	
滑杆	移动(轻推为走，重推为跑)
方向键	选择忍具 (快捷：↑为钩绳，↓为神命丹)
□	攻击
△	使用忍具
○	防御
×	跳跃
R	下蹲/贴墙/水遁/拆投
L	注目/主观视角
START	暂停/游戏菜单
SELECT	地图

特殊操作	
×、×	二段跳
二段跳接触墙壁后×	三角跳
R＋摇杆	蹲下移动 (↙、↘为转向)
L＋R	主观视点
L＋摇杆＋×	小跳移动， 会发出脚步声
R＋摇杆＋×	翻滚
L＋×	宙返，跳起并转体180度
R＋×	翻滚后转体180度
面向敌人↑＋○	投技
站在尸体上R＋○	移动尸体
准星画面时□/R	取消忍具 (钩绳只能用R取消)
钩绳飞行中△	中断钩绳的使用

主要角色的普通技	
普通攻击	□、□、□、↓＋□
普通攻击	□、↓＋□
普通攻击	□、□、↓＋□
特殊攻击	L＋↓＋□
蹲身攻击	蹲＋□
回转攻击	滑杆转一圈、□
突进攻击	向前小跳中□/↑、↑□
跳跃攻击	空中□
追讨攻击	对手倒地状态时接近其按□
起身攻击	倒地后起身时□

五位主人公的忍术

本次的忍术不需要通过升级就可以全部使用，使出的方法也和前几作没太大的差别，所以老玩家会觉得游戏起来非常简单，下面就列出五位主人公的常用忍术供大家参考。

力丸		
忍术名称	操作方法	效果
牛形	受到敌人攻击瞬间○	弹开攻击，并令敌人产生硬直
爆弹	受到飞行道具攻击瞬间○	弹开飞行道具
百鬼眼	主观视点时方向键↑/↓	将视野放大缩小
跳爪	滑杆转一圈、□、△	将被回转攻击打飞的敌人拉回来
蜘蛛居	用钩绳接触天花板时按R	短时间内贴附在天花板上
止钉	使用手里剑瞄准敌人头部射出	可令敌人一击毙命(忍杀效果)
影缝	在可忍杀的距离内对敌人按○	可令敌人一定时间内无法行动(气状态下才可以)
彩女		
壁驱	二段跳接触墙壁时再次×	蹬墙追打
听声辨位	R+○	感知一定范围内发出声响(对话、脚步)的物体
牛形	受到敌人攻击瞬间○	弹开攻击，并令敌人产生硬直
百鬼眼	主观视点时方向键↑/↓	将视野放大缩小
跳爪	滑杆转一圈、□、△	将被回转攻击打飞的敌人拉回来
蜘蛛居	用钩绳接触天花板时按R	短时间内贴附在天花板上
止钉	使用手里剑瞄准敌人头部	可令敌人一击毙命(忍杀效果)
影缝	在可忍杀的距离内对敌人按○	可令敌人一定时间内无法行动(气状态下才可以)
里风车	按住□蓄力松开后命中时	可对被击中者以及附近的敌人造成伤害
凛		
壁驱	二段跳接触墙壁时再次×	蹬墙追打
封牙	受到敌人攻击瞬间○	弹开攻击，并令敌人产生硬直
百鬼眼	主观视点时方向键↑/↓	将视野放大缩小
跳爪	滑杆转一圈、□、△	将被回转攻击打飞的敌人拉回来
蜘蛛居	用钩绳接触天花板时按R	短时间内贴附在天花板上
止钉	使用手里剑瞄准敌人头部	可令敌人一击毙命(忍杀效果)
醒术	在可忍杀的距离内对敌人按○	可令敌人一定时间内无法行动(气状态下才可以)
拟声	R+○	模仿动物的叫声来解除警戒
橹崩	普通投中滑杆转一圈、○、↓、↑、○	指令投
橹崩·完	橹崩第三击扭断脖子瞬间□	提升第三击的伤害值
藤冈铁舟		
封牙	受到敌人攻击瞬间○	弹开攻击，并令敌人产生硬直
百鬼眼	主观视点时方向键↑/↓	将视野放大缩小
听声辨位	R+○	感知一定范围内发出声响(对话、脚步)的物体
天井张付	用钩绳接触天花板时按R	短时间内贴附在天花板上
止钉	使用手里剑瞄准敌人头部	可令敌人一击毙命(忍杀效果)
影缝	在可忍杀的距离内对敌人按○	可令敌人一定时间内无法行动(气状态下才可以)
拟声	R+○	模仿动物的叫声来解除警戒
鬼阴		
牛形	受到敌人攻击瞬间○	弹开攻击，并令敌人产生硬直
爆弹	受到飞行道具攻击瞬间○	弹开飞行道具
百鬼眼	主观视点时方向键↑/↓	将视野放大缩小
蜘蛛居	用钩绳接触天花板时按R	短时间内贴附在天花板上
止钉	使用手里剑瞄准敌人头部	可令敌人一击毙命(忍杀效果)
影缝	在可忍杀的距离内对敌人按○	可令敌人一定时间内无法行动(气状态下才可以)
听声辨位	R+○	感知一定范围内发出声响(对话、脚步)的物体
阅山凤凰碎踵	○+×	指令投

五位主人公的忍杀技					
	力丸	彩女	凛	铁舟	鬼阴
空中忍杀	钉应	红苦菜	龙之尾	背蒲团	空闪蹴
正面忍杀	肝脍	欠皿	大蛇旋	按腹	鬼哭吸魂
背面忍杀	首供养	红差指	背突	一针	凤凰碎踢
左侧面忍杀	阿防吓	红鹤	三手诘	腕尽	天割
右侧面忍杀	牛头威	红铁浆	蛇返	胁诘	碎胫
在斜坡上忍杀	目突柴	红格子	疳之虫	肩车	骸缀

气量表解说

	绿色的"气"表示敌人对忍者的感应程度，数字越高说明敌人与自己的距离越近，这时要注意隐藏。
	暗黄色的"视"表明已经被敌人的视线扫到了，但没有确定自己是否真的存在，这时候最好尽快蹲下，就会很快恢复到"气"。
	蓝色的"杀"表明敌人进入了警戒状态，一般都是看到了尸体和听到了脚步声(尤其是涉水的声音)，这时就要注意先远离敌人了。
	闪着火的"杀"表明敌人已经完全发现自己的行踪，这时候要么逃离敌人的追踪范围，要么与之一搏。

评价解说

评价项目
忍杀＝用忍杀杀死敌人 一个20点＋忍杀技术点
斩杀＝用斩杀杀死敌人(与敌人正面交锋) 一个5点
发觉＝被敌人发现 一次－25点
非道＝杀死无辜的人 一个－50点
特殊＝特殊评价项目 后述
综合得点＝以上五项的总数
所要时间＝完成任务的时间

评价级别 根据得分的不同，会对玩家做出评价		
	忍者	杀手
300点以上	忍术皆传	始末屋
200点以上	上忍	玄人
100点以上	中忍	神参者
0点以上	下忍	十斩り
0点以下	门前拂い	与他者

特殊评价项目	
未发觉＝没有被敌人发现的情况下完成任务	200点
忍具未使用＝不使用除钩绳以外的任何忍具	100点
无伤＝一次受伤都没有的情况下完成任务	50点
全忍杀＝用忍杀将全部敌人杀死	100点
全斩杀＝用斩杀将全部敌人杀死	650点
不杀生＝不杀死一人完成任务	200点
大将击破＝杀死任务中的BOSS	50点
骚乱时间＝被敌人发现后的持续时间	每秒－2点
复归＝死后接续	每回－200点

忍杀技术
忍杀技(正面)　7点 从敌人正面发动忍杀
忍杀技(其他)　5点 从除正面以外的方向发动忍杀
通常攻击　3点 通常攻击将敌人杀死(不出现忍杀画面)
忍具　2点 使用忍具将敌人忍杀
演出忍杀　5点 完美忍杀(在气槽上的小点发亮时发动忍杀，会出现九字箴言)

忍具解说

通常忍具

	最大携带数量	效果
钩绳	1	迅速移动到指定位置
手里剑	5	飞行武器，附带忍杀效果，注意打到墙壁上会发出声响
五色米	5	路标，每放一个地图上就会多一个颜色的标记
痺れ团子	5	敌人吃掉会中毒，附带忍杀效果
神命丹	15	体力全回复
毒命丹	15	解除中毒状态

特殊忍具（忍者装备）

	最大携带数量	效果
八方手里剑	5	向前方大范围发射手里剑
变化之术	3	15秒内化装成敌人的样子
真似笛	1	模仿动物的叫声，可令“杀”立刻变回“气”

特殊忍具（杀手装备）

	最大携带数量	效果
钢丝	3	远距离攻击，附带忍杀效果
竹铁炮	3	向正前方攻击，有贯通效果
抱ぇ大筒	3	发射大的爆弹，可攻击全体

特殊忍具（武士装备）

	最大携带数量	效果
火矢	3	攻击力大于普通弓箭
花火	3	诱敌装置，会吸引敌人的注意力
超命丹	3	攻击力瞬间增至3倍，但体力减少为1

皆传忍具

（当获得最高评价时会获得，以下按任务顺序排列）

	最大携带数量	效果
烟玉	15	被烟熏倒的敌人会暂时行动不能
爆弹	15	投掷爆弹，注意落入水中无效
まき菱	5	撒在地上，敌人中招后不仅会受伤，还会出现硬直
空蝉之术	1	体力为0时自动全恢复，但落入深渊中无效
地雷	5	放在地上，敌人中招后会遭受大损伤
爆风车	5	命中敌人后会在5秒后爆炸
吹箭	5	有毒，附带忍杀效果
护符	1	带上后攻击力增加20%

任务中出现的忍具

	最大携带数量	效果
饭团	15	补充小部分体力
长枪	1	长距离武器
锡杖	1	与长枪一样，但攻击力大于长枪
弓箭	15	使用弓箭远距离攻击敌人



隐藏要素

隐藏人物	
鬼阴	力丸、彩女、凛、铁舟全任务完成
龙丸	力丸任务八完成
弓削丞之助	彩女任务三完成
田所三冬	彩女任务四完成
田岛英五郎	凛任务四完成
黑涂りの重藏	凛任务七完成
すけこましの乱造、默りの硝、镐	铁舟任务五完成
阵内	铁舟任务八完成
浪人、侍、忍者、くノ一、黑屋上忍、黑屋上くノ一、始末屋町人、始末屋侍、始末屋按摩师、始末屋女、拳法坊主、虚无僧	力丸、彩女、凛、铁舟全任务完成
忍犬、熊五郎	鬼阴全任务完成
Mr.D、警备员、サラ一リマン侍	特别任务一完成
越后屋、御代官	特别任务二完成

特别任务（天诛幕ノ内的第三项）
特别任务一 鬼阴篇 全任务完成
特别任务二 特别任务一完成

虎之卷中的隐藏场景	
ビル街、オフィス	特别任务一完成
越后屋	特别任务二完成



虎之卷

首先要输入任务名称、作者、任务简介以及任务的基本资料(模式、主人公、地形、时间、目的、隐秘)，然后按START进入地图编辑。

基本操作	
方向键	移动地图上的光标/选择切换
○	决定/增加地形高度/追加
×	取消/消除
△	减小地形高度，当选择不同高度的地形时，右边会显示三种色块， 绿色表示当前高度，蓝色表示该地形可能配置的最大高度， 红色表示不可变更的高度
□	转换角度
滑杆	变更观察视点的角度
START	小地图/查看已配置物(图例见后)
SELECT	选项(更改任务信息、试运行任务)
R	操作切换
L	地图配置物一览，按住后用方向键交换配置物
滑杆+R	变更观察视点的深综
方向键+R	有两层以上地形时交换楼层

小地图图例：(每一层都表示在一张图里)	
配置物	
白色点	当前光标
蓝色点(暗)	主人公
蓝色点(亮)	另一个主人公(对战·协力)
紫色点	重要人物
红色点	BOSS
黄色点	杂兵
绿色点	无抵抗能力者
橙色点	卷轴等夺回物
淡蓝色点	忍具
地形	
黑色	深渊
红色	地面，越明亮表示高度越大
蓝色	水面，越明亮表示越浅

地形的高低差	
地面	最低一层
1米	蹲下就不会被敌人发现
2米	可以贴墙
3米	跳跃可以抓住边沿
4米~6米	用钩绳可以攀上
柱子	一直顶到天花板，不可攀附
柰落	深渊，掉下即死

楼层的划分	
6米以下	一楼
6米~10米	二楼
10米~12米	屋顶



比如说，楼梯在4米~8米之间，把敌人刚好放在6米~8米的位置，他就会在二层范围内巡视。

物体的配置
地形内最多配置256件物体，其中最多配置30件忍具，通常任务下最多配置20个人物，对战·协力任务下最多配置10个人物，最少配置1人。

设置敌人的行动	点住某敌人，可以设置他的行动
敌人的转向	以敌人面朝上方为例作说明，如果要让他从右边转向， 先按→再按↓就可以了，从左边转同理
巡视路线	先选中一个开始地点，然后选择多个终止地点
举动	用L键调出所有举动，这里有待机、警戒、睡眠、哈欠4种

任务说明

游戏大致是以力丸的经历为主线的，其他人从侧面作为补充，所以把这5个人的任务穿插起来，就可以了解到整个剧情了。其中比较有意思的是鬼阴的剧情交代，是以一个"现代考古调查文件"的形式呈现给大家的。

至于攻关方面，由于PSP画面的问题，游戏中一般情况下是看不到的5米以外的，所以气量槽就尤为重要，另外拥有忍术"听声辨位"的角色也很占便宜，综合这两个就能很容易的判断出敌人的方位和行动路线。最后，由于有看穿墙壁的BUG存在，这也成了观察敌人的好办法-_-

力丸篇

任务一　石附的恶德商人

故事

天来的事变之后，乡田藩终于迎来了安宁的日子，但是不久，领主松之信接到一封令人不安的密报：远离这里的石附国开始出现动乱的迹象。于是力丸受命前往石附国进行秘密探访，查到恶德商人越后屋作兵卫与当地官府勾结，做贩卖人口的生意，于是力丸潜入了他的老巢……

任务提要

- ●找到越后屋
- ●避免从正面突入
- ●迅速将敌人解决掉

任务心得

《天诛》的第一关一般都为训练关卡，所以难度非常低，地图上的紫色点为目的地，解决掉入口处的一个武士后立刻攀上屋顶，从前方第一个房檐下去然后从紫色点房间的正门进去就可以了，路上要忍杀两个武士，注意观察他们的行动路线。

任务二　救出被抓的少女

故事

在"天诛"了越后屋之后，得知抓来的少女都被送到外国的一个深山里，来到后发现这里除了关着从乡田藩抓来的少女，还有其他国家的老百姓，而看守他们的是一群来历不明的忍者，为了救出人质，力丸再次遁入了黑暗之中。

任务提要

- ●迅速救出被抓的无辜者
- ●利用房屋的结构躲过敌人
- ●道路不止一条

任务心得

依然很简单的一关，解决第一个忍者后爬上屋内的横梁，要小心入口附近的横梁和中等高度的台阶会有一个忍者来回巡逻，中间的庭院不用去，因为忍犬的视觉和听觉都很强，很容易被发现，绕一圈就可以很简单的到达目的地了，注意目的地门外的地上有陷阱。

任务三　雾之山巅

故事

力丸赶到牢房后发现人质居然都被杀了！究竟敌人在耍什么花样呢？

……

事情过去了数月，依然没有线索。一天，松之信派往各地的密探之一有重要信息送回，力丸被派去与之接头，他总觉得有不详的预感……

任务提要

- ●迅速与密探汇合
- ●有水的地方小心行动
- ●密探装扮成了一个武士

任务心得

任务一开始要迅速向前走，然后贴壁观察那个女杀手，在其转身后立刻前去忍杀，否则会被忍犬发现，然后按照正路走即可，路上多利用气量槽计算敌人的行动规律就行了。

任务四　密书夺回

故事

接头地点躺着被不知名的敌人所袭击而奄奄一息的密探，密书也被分成了三份抢走了，力丸必须在敌人逃走之前将之夺回。

任务提要

- ●夺回密书
- ●要彻底搜查房屋
- ●别忘了，密书有三份

任务心得

密书在三个武士身上，任务一开始立刻打开地图，可以看到两份密书的位置（黄色

点)，然后它们被武士捡起来就看不见了，从初始位置正对的大屋右边的天窗(天窗旁有个忍者)进入，正前方那个门朝左开的房间有一个，楼下的正下方还有一个，右上角是最后一个，一般都可以在房上直接落下给与敌人空中忍杀。

任务五　暗夜之影

故事

据夺回的密书上说，有一个神秘的忍者集团要对乡田藩发动突袭。他们的大本营还在很远的地方，但距离密探发现他们的行踪已经有好几天了，回去通知领主肯定来不及，于是力丸决定单枪匹马去解决敌人，“凡是企图进攻乡田藩的人，一个都不能放过！”

任务提要

- ●将敌人一个不剩的消灭光
- ●时间有限(半个小时)，务必速速完成任务
- ●不要伤害无辜的村民

任务心得

本关要全灭地图上的十个敌人，最麻烦的是村民，可以先用影缝另其暂时不能行动，这样他们就不会尖叫了。先饶地图一圈解决掉地面上的忍者，然后再去右下的坑里，注意多观察敌人，实在找不到他们的身影可以在浅水里走一走后立刻躲开来吸引敌人。

全灭敌人后，一个意想不到的敌人出现在力丸面前。

力丸：呼，结束了吗？

鬼阴：哼哼……以为这样就可以了？

力丸：谁？

鬼阴：久违了，力丸。

力丸：鬼阴！你没死？

鬼阴：哼哼，我没那么容易死。

力丸：那么……我今天就再次送你进黄泉！

鬼阴：天真，快回你的乡田去吧，对你重要的人也许已经……哼哼……好好享受我给你准备的节目吧！

力丸：什么？你等等，别跑！

……鬼阴消失在暗夜之中。

任务六　拯救菊姬

故事

听了鬼阴的话，力丸立刻赶回乡田藩，看到的却是菊姬病重不起……就连医生也束手无策，但听说只要有神药气命草就可以救回她的性命，虽然这种药只生长在与乡田藩是敌对关系的邻国，但为了菊姬，力丸还是义无反顾地出发了。

任务提要

- ●找到气命草
- ●气命草是一种有黄色花瓣的野草
- ●有水的地方小心行动

任务心得

一开始就可以从山脚下跳到对岸，然后躲避在竹林里解决掉两个忍者，接着沿路走到一处悬崖，可以故意让对面的忍者察觉到自己(视状态)，然后他就会跳下去，这样就能安稳的前进了。在一处水潭解决一名忍者后，要小心前面男女两名杀手的行动路线，一一解决后再走到目的地就可以完成任务了。

完成任务后……

力丸：这下菊姬有救了。

鬼阴：哼哼……想知道她为什么会生病？

力丸：难道是你！？

鬼阴：哼哼……

任务七　玩弄的城下町

故事

鬼阴对菊姬和众多忍者都下了毒咒，如果这些忍者不攻击力丸，自身的生命力就会削弱，而杀死这些忍者也会令菊姬的生命力削弱，如果不小心，力丸自己就成了杀死菊姬的凶手……

任务提要

- ●不能杀死敌人
- ●到达乡田藩的城门前
- ●有效利用建筑物

任务心得

本关最麻烦的就是不能杀人，要想不被发现，只能尽量走屋顶了。注意最后城墙里面那个女杀手的路线，趁其向回走的时候立刻从右路向前进，虽然离得很近但还是不会被发现，后面的敌人都很好躲，很快就能到达目的地了。

任务八　追击·决战·大洞窟

故事

力丸成功地返回了乡田藩，用气命草治好

了菊姬，然而依然没有摆脱鬼阴的魔手。过了几天，松之信在城外突然被袭击，九名护卫全部牺牲，于是力丸接到命令去跟踪刺客，找出主使人。

任务提要

- ●跟踪刺客，查找出黑幕
- ●不能惊动他
- ●对黑幕进行天诛

任务心得

本关要跟踪龙丸，路上攻击他或被他发现任务会立即失败，路上还有一些杂兵，十分困难。可以先龙丸一步到右上目的地前等着他，路上解决一个虚无僧就够了，尽量上高台，不要走下面的正路。BOSS是鬼阴，在这个场地对付他有一个小窍门，把他引到台阶下面，趁其爬上来的时候攻击就可以慢慢将他磨死，鬼阴笨到不会从旁边的楼梯走回来……

龙丸：你又变强了……力丸。

力丸：果然是你，龙丸，你也复活了。

龙丸：我同样也被鬼阴下了咒，要想彻底救菊姬，就要再一次杀死我，那家伙一定想看到为此而痛苦的你和彩女吧？

力丸：可恶，那家伙……

龙丸：你放心，我是不会替他完成剧本的。

力丸：龙丸！你的身体！

龙丸：力丸，你是为了什么而战斗？

力丸：为了什么……？

龙丸：我是为了一个女子而战斗，死而无悔，你呢？你是为什么而战斗？千万不要忘记啊……(完全消失)

师兄……

鬼阴：本来想让他复活玩玩的，不过他也仅仅是乡田的一只狗啊……

力丸：鬼阴！！

鬼阴：费了这么多周折和牺牲品，可还是没有得到松之信的人头，真是失败。

力丸：牺牲品？是指那些忍者？

鬼阴：那些都是窝囊废，来吧，这次也不用木偶了，就用我的双手亲自送你去地狱吧！

战胜之后

力……丸……！

力丸：让我再次送你去冥府吧！

哼哼……我本来就是冥王的忍者，还轮不到你来送，记着，我还会回来的！哈哈哈……(在爆炸中消失了)

彩女随后来到

彩女：力丸！追上刺客了吗？

力丸打算隐瞒龙丸的事情……恩，是鬼阴。

彩女：果然是他！人呢？

力丸：消失了……算了，先回到乡田吧，领主和菊姬需要保护。

彩女：好吧，今天你怎么这么古怪……彩女小声嘀咕着。

力丸耳边又响起龙丸的话：不要忘了，你所守护的，和为什么而战……

力丸：我是乡田的战士，我为了乡田而战，这就对身为乡田之影的我最高的荣耀！

彩女：力丸？走快点。

力丸：嗯，来了……

彩女篇

任务一　找出间谍

故事

天来的事变之后，乡田藩终于迎来和平安定的生活，独自一人离开乡田的彩女，为了解周边诸国的情势，四处辗转，完成任务后回到了松之信的身边，听他说乡田城内还潜伏着间谍，不安的阴影再次靠近了……于是彩女受命去调查这一连串的事件。

任务提要

- ●找到敌人的首领
- ●尽量从相对安全的高处走
- ●道路有很多，小心选择

任务心得

第一关很简单，多利用屋顶，一路从地图左边绕向目的地就行了，再加上彩女一开始就有听声辨位，很容易就可以判断敌人的行动路线。BOSS是假扮的力丸，尽量选择在水边战斗，那样就不怕他投掷的爆弹了。

任务二　怀抱的书状

故事

在彩女击败假扮的力丸后，一纸书状送到了眼前，写信的人是田所三冬，她是曾经企图谋反松之信的田所勘兵卫的女儿，勘兵卫失败

后，她离开了乡田，放浪诸国。信上还写着：力丸被鬼阴抓住了。可令彩女疑惑的是，为什么是三冬来通知?

任务提要

- ●安全到达目印社
- ●避开有水的地方
- ●小心躲在暗处的敌人

任务心得

虽然任务提示要避开水路，可要最快速到达目的地还是从左边的水场通过吧。在浅水区要用L＋移动才不会发出响声，注意出水时旁边的敌人，需要观察仔细再上岸。

任务三　虏

故事

因为三冬的背叛，彩女被抓到不知名的某地软禁起来，这时一个影子靠近了彩女，他是原来田所的家臣——弓削丞之助，其因为强烈的野心也曾企图谋反乡田。三冬、弓削以及鬼阴，把这三个名字联系起来让彩女十分的懊恼。弓削打算带彩女出去，条件是在这期间做他的护卫。

任务提要

- ●与弓削一起逃出洞窟
- ●自己单独逃出去任务会失败
- ●陷阱比较多，要小心

任务心得

本关要护送弓削丞之助到目的地，可他胆子太小，离开彩女超过5米就不敢走了，所以建议先把路上的敌人清干净再回来护送他。这一关要小心地上有很多陷阱，伺机忍杀敌人的同时也要观察一下脚下。

任务四　归还·敌袭·哀悼

故事

逃出后的彩女踏上了往乡田的归程，从弓削那里得来的情报被证实了，力丸真的被鬼阴囚禁着，于是她一刻没有犹豫，不过彩女在意的是弓削的那一句咒语似的话。这个时候，面前出现了无数鬼阴部下的影子……

任务提要

- ●迅速返回乡田
- ●由于视野范围狭小，不要放松警惕
- ●岔路较多，不要迷路

任务心得

一开始的那个“气”是村民，放心前进，从地图的左边绕过去就可以了，多运用听声辨位，很容易就能到达目的地。注意先把目的地附近的敌人清干净，否则BOSS战的时候还会有杂兵增援。BOSS是剑道高手田所三冬，从侧面攻击其时会闪避，然后造成彩女一秒的硬直，其它的招式很简单。

任务五　夜半的奇袭

故事

“生于剑，死于剑”果然是三冬的宿命，说到底她也只是被鬼阴利用的玩偶，追随父亲死去的她最后告知彩女，鬼阴的部下已经集结在乡田藩外了……

任务提要

- ●将敌人一个不剩的消灭光
- ●时间有限(半个小时)，务必速速完成任务
- ●尽量采取一对一的战斗

任务心得

同力丸那一关，要全灭地图上的十个敌人。本关的敌人全都是高等级杀手，不同于普通杂鱼，视野和巡视范围都非常广，而且一旦被发现了就会穷追不舍，再加上地图很大，不太容易很快确定敌人的方位，所以看见气量槽在30～40时就用听声辨位来扫描一下地图，或者就用水声来吸引敌人吧。

任务六　死斗，舞动的黑色装束

故事

原来直接指挥这批忍者的不是鬼阴而是他的手下阵内，要想彻底化解忍者的攻击，必须尽快赶到敌人的大本营，暗杀掉阵内。

任务提要

- ●击倒阵内
- ●好好观察屋内的环境
- ●迷路的时候注意查看地图

任务心得

本关一定要小心，多利用屏风之类的掩体躲避。一开始第一个入口的武士是不会转向的，所以只能从中间获左下角的入口进入大屋，建议走中间，利用听声辨位解决掉中庭水池边的武士后，然后从右上角小屋下地道(里面有一个打瞌睡杀手，直接杀之)，出了地道解决一个杀手后向左走，来到阵内房间的横梁上，跳下去先忍杀一个假阵内，接着真身出现。BOSS

战，运用居合拔刀术的杀手阵内，攻击力十分大，不过速度较慢，远距离时放的那道黑波也很好闪避，很容易从侧面给他一套连续技。

任务七　追丧的钟

故事

击败阵内、出色拯救了乡田藩的彩女，终于得知了力丸的下落，于是便立刻前往关押力丸的所在地，可她总是感觉到整个事情都在鬼阴的操纵之下，心中充满了烦躁和不安，没想到在房屋的尽头，彩女遇见了已经死去的龙丸……

任务提要

- ●救出力丸
- ●避免从正面潜入
- ●与敌人尽可能少发生战斗

任务心得

比较简单，从左边的走廊突入目的地就可以了，BOSS是龙丸，在其准备那套前冲攻击时就可以给于重创，很快就能击败他。

任务八　决战大悲谷

故事

直到把对方打得奄奄一息时才发现，原来与自己一直战斗的居然是力丸！彩女和他都中了鬼阴的毒咒，把对方当成了敌人……一方面彩女对鬼阴的卑劣行径十分痛恨，一方面也为自己不小心成为鬼阴的棋子重伤力丸感到深深自责，怀着复杂的心情，彩女来到了鬼阴的老巢。

任务提要

- ●小心悬崖
- ●使出浑身解数
- ●对鬼阴进行天诛

任务心得

刚开始时沿路一直走，当解决掉第三个杀手时可以选择走右边悬崖的捷径，不过很危险，对跳跃没有信心的朋友最好还是走正路，好在也不难。BOSS鬼阴，如果没有十足的把握还是用皆传忍具吧。

凛篇

任务一　始末屋

故事

在旅行中经过的山道上，发现了一个被袭击的老人，凛问起元凶，“忍者……穿黑衣服的忍者，替我报仇……”老人话没说完就咽气了。前方的村子已经被盗贼侵占，凛戴上了她的杀手面具，消失在黑暗中。

任务提要

- ●替无罪的人报仇雪恨
- ●潜入竹林中监视敌人的动向
- ●对盗贼的首领不要留情

任务心得

简单的训练关，一直走右边就可以很快到达目的地，注意躲在竹子后面。BOSS是一个普通杀手。

任务二　翻越山峰，熟悉的名字

故事

从盗贼头领口中得知了彩女的消息，于是凛来到了乡田藩，路途中听到两个忍者的谈话，说彩女居然要背叛自己的主人……

任务提要

- ●探明彩女的真意
- ●注意周围视野开阔的地方
- ●隐藏在树影之中，预测敌人的动向

任务心得

一开始的“气”是两个村民，建议用醒术令其不能行动，然后从右边走，很容易就可以将沿路的武士忍杀。BOSS是他人假扮的彩女。

任务三　不要受暗夜所阻

故事

为什么会有人伪装彩女呢？究竟是谁要谋反？带着种种疑问，凛来到了一所大屋。

任务提要

- ●找出谋反的黑幕
- ●从墙壁的缝隙观察房屋内的情况
- ●房屋结构复杂，不要迷路

任务心得

本关很容易可以达成不杀生和未发觉，拿到“始末屋”称号。过水池后上到一个平台上，先等左边下面的武士走回去，再迅速向左前方冲下，来到中间屋子的外面，贴着墙躲开正门边上的武士就可以了（不放心可以对其使用醒术）。

任务四　希望……

故事

偷听到弓削与保镖田岛的对话，得知弓削与鬼阴秘密勾结，准备对发动对乡田藩的叛乱。虽然这与己无关，但他们中间提及到一个人的名字引起了凛的注意，那就已经死去的重藏，为了进一步查明真相，凛来到了保镖田岛的地盘。

任务提要

- ●找到有重藏下落的人
- ●小心有水的地方
- ●房间很多，找机会潜入阴影中

任务心得

过了河之后尽量走屋顶上吧，注意先消灭目的地前的男女两个杀手，不要把他们留到BOSS战。BOSS是使用三连发手枪的田岛英五郎，他是可以忍杀的，如果错过了时机，还是硬拼吧，注意他突然转身后的攻击。

任务五　古伤

故事

“那个被称为漆黑的重藏现在是鬼阴的部下”，说完这句话田岛就咽气了，因此凛决定继续探明重藏的下落。

任务提要

- ●找到重藏的行踪
- ●全灭敌人
- ●尽量采取一对一的战斗

任务心得

全灭地图上的十个敌人，与力丸和彩女的不同，凛的这一关是在不能攀附横梁的大屋内，而且有两层，使得难度陡然增大，要想拿到始末屋称号，就只有多熟悉熟悉关卡了。

任务六　缘之丝

故事

凛来到了某深山中，不想在最深处遇到了素未谋面的力丸……

任务提要

- ●从知道重藏的人口中打听他的下落
- ●视野很差，不要把敌人追丢了
- ●地下通路复杂，不要迷路

任务心得

先从下半个地图暗红色的地方落入地道，然后从地道的左上方爬出，一路很容易就可以走到目的地了。BOSS是力丸，躲过三连击后就可以对之施以重创，当他补充体力的时候也是攻击的最佳时机，将他的HP打至20以下就完成任务了。

任务七　欢歌、悲哀

故事

和力丸的战斗完全是一场误会，当听到力丸说他正在追讨鬼阴时，凛向他打听重藏的消息。“和一般人不一样，没有气的感觉，重藏很可能被鬼阴利用了”，获得了这些情报后，两人便分手去追击各自的目标。

任务提要

- ●找出重藏
- ●有效利用建筑物躲避
- ●注意视野开阔的敌人

任务心得

一开始就跳上右边的屋顶，顺着地图左下沿前进，注意两个杀手武士在平台上，会看到屋顶上的凛，所以要进行躲避。BOSS重藏，和《天诛 红》时一样强大，一闪攻击威力也还是那么惊人，不过其贪小便宜的毛病还是没有改掉，可以多带一些手里剑，故意打在地上，等他俯身拣的时候就可以很容易给他一套连续技。

任务八　红尘

故事

果然，重藏是被鬼阴召唤出来的，再度送他回到地下世界后，凛决定天诛这一切的元凶——鬼阴！

任务提要

- ●使出浑身解数
- ●不要落下悬崖
- ●替天行道，消灭鬼阴

任务心得

先下地道，解决掉一个虚无僧后从地图左上爬上去，笔直向前走杀死一个虚无僧，然后再下地图右边的地道，一口气就可以来到鬼阴处了。BOSS鬼阴……第三次与之交手了，应该已经摸清楚攻击套路了吧？



藤冈铁舟篇

任务一　不划算的杀手工作

故事

人总有一些怨恨，而有一类人就能为他们宣泄，这类人被称为杀手。这里登场的是名叫藤冈铁舟的杀手，他在六实的一个叫角屋清十郎的杀手头目下容身，角屋是个很能干的人，不过铁舟并不喜欢他，不管怎么样，铁舟都打算不再干杀手这一行了……

任务提要

●要杀的是一个和尚
●敌人很多，要充分利用忍杀
●通过气量计来判断敌人的位置

任务心得

本关有时候会找不到路，注意多观察房间的四壁，就会发现新的道路，BOSS是普通的和尚，先拉开距离，然后防住他的“旋风腿”后就可以对其进行一连串的追打了。

任务二　准备踏上多难的旅程

故事

铁舟的内心非常不平静，虽然被自己的老大所出卖是他预料到的，可真正让他气愤的是光顾着完成每一个任务，而自己始终是一个藏在影子里的人……此时他接到了同为杀手的好友阵内的邀请，回到了在六实的根据地，阵内与他是至交，值得信赖。原来阵内也厌倦了杀手的身份，两人计划一起干掉角屋。

任务提要

●目标是角屋
●不要让角屋逃跑
●详细调查房间

任务心得

本关没什么技巧，多在屋顶观察敌人的行动方式，然后伺机下来忍杀。BOSS是普通的杀手武士，躲在屏风后面找机会是可以忍杀他的，如果错过了时机，还是老老实实开打吧。

任务三　我是铁舟

故事

离开六实四个月、来到龟垣的铁舟，又投入到当地的一个杀手集团里，不管怎样总算是安定下来了……

任务提要

●要暗杀的对象也是杀手
●避开他人的耳目
●有效利用建筑物

任务心得

本关敌人以按摩师和艺妓为主，还有两只忍犬，所以尽量多在屋顶前进，BOSS是一个町人杀手，可以忍杀，硬拼也很容易就可以解决。

任务四　就像瓮中之鳖

故事

铁舟来到与龟垣有一段距离的宿谷，这件事的缘由要追溯到五天之前了，钩屋有一件杀人任务找上了他。委托人说，任务具体的内容需要找到一个正前往宿谷的使者才可以获得。虽然任务很古怪，但铁舟在龟垣的时候一直受到钩屋老大的照顾，所以不能推脱，当他见到使者时，吃了一大惊……出现在面前的居然是许久不见的阵内，有他口中得知了任务的内容：找到三个卷轴。

任务提要

●找到三个卷轴
●持有卷轴的是女杀手
●不要忽视地下通路

任务心得

本关同力丸的第四个任务，正如第三个提要所说，三个卷轴都在地下通路里，一开始开地图可以却地其中一个的位置，其他两个分别在地图右下角和地图左边的地道内，杀掉女杀手她就会掉落。

任务五　就像殃及池鱼

故事

和阵内再会之后，铁舟又回到了钩屋，但钩屋并不知道阵内的事情。铁舟在意的事情有两个：一是为什么任务的对象也是杀手？二是如果阵内也要在龟垣开展杀手的事业，那么以前在六实的事件很可能会重演。

任务提要

●赶快回去
●不要从悬崖上掉下去
●小心自己的同行

任务心得

本关到达目的地很容易，多利用竹子躲避

即可。BOSS是三刀流的高手镐，与他保持中等距离，然后趁其冲过来连续攻击的时候闪到侧面，就可以对其造成很大伤害。

任务六 心身恐惧

故事

遭遇到那些杀手之后又过了一段时间，得知他们的目标是阵内，这让铁舟很不放心。钓屋的任务又来了，内容依然是要找到委托人才可以知道。委托人生驹屋善之助让他去杀一群忍者。

任务提要

- ●全灭敌人
- ●对手很多，要灵活运用道具
- ●仔细地探查每个房间

任务心得

全灭关，比较困难，如果没有信心的话还是装备些忍具吧，有的敌人也会忍杀，不要被他们逮到机会，一旦中招就连打R逃脱。本关开场建议：先直走干掉正前方的杀手，然后往回走，走过那件大屋的第二个门的时候，贴近门边观察里面，直到那男女两个杀手都转过去，就迅速出击忍杀他们。

任务七 一团乱麻，难以解开

故事

善之助的任务更让铁舟觉得蹊跷，这时一封文书送到了铁舟的手里：如果想要救出阵内，就要去某个地方。不难看出这是敌人的圈套，可自己为什么这么在意阵内的事情呢？也许这就是友情吧！

任务提要

- ●救出阵内
- ●多运用有利地形
- ●有水的地方要小心

任务心得

本关BOSS依然是鬼阴(这家伙复活几次了-_-)，但是铁舟的速度较慢，打法会有所改变：多利用侧闪和小步子移动来躲避鬼阴，单纯的防御很容易中鬼阴的鬼哭吸魂。

任务八 人生皆为过眼云烟

故事

决定前往片根的道路后，铁舟便马不停蹄的向片根出发了，到了那里会发生什么？就全交给自己的直觉吧！铁舟不由得兴奋起来，按照自己的本能行动，这种感觉实在是久违了。

任务提要

- ●立刻找到阵内
- ●有效利用建筑物
- ●岔路很多，不要迷路

任务心得

敌人变得好多好强……屋顶上面也有，小心通过。BOSS是阵内，远距离时放的那道黑波很好闪避，很容易从侧面给他一套连续技。

鬼阴篇

任务一 百合谷鬼传

故事

百合谷自古以来就流传着畦野之鬼的事情，本书试图对流传到现在的文献和地方的传说进行分析，以此来考察，在当时的畦野发生了什么事情，希望这本书对研究鬼传承的人起到一些帮助。第一章，乡田藩这个地方古时候是一个灵场，战国时代有许多武士死在这里，为了不让这些死去的武士之魂化为怨念，于是有许多僧侣在这里诵经超度他们，这就是这个灵场的起源。我们感兴趣的是一个说法：有一些人把受伤的鬼送到这里，让他们接受僧侣的照料，鬼阴就是其中一个……

任务提要

- ●从洞中逃脱
- ●要注意无底的深渊
- ●岔路很多，不要迷路

任务心得

虽然地图很杂乱，可敌人的行动路线太单一，多利用听声辨位就可以容易的确定出其位置，全部忍杀之后再找出口也不迟，出口在第三层的地图左上角。

任务二 弓削丞之助

故事

据说在灵场长眠的鬼，会将那些僧侣吃掉，然后消失得无影无踪，但是，把那些鬼引到这个灵场来的男人又是谁呢？为了查出他的真实身份，我调查了当时乡田藩的官员名簿，结果注意到了一个叫弓削丞之助的人。他曾在灵场边上的村子生活过，之后前往一个叫佐和田的地方赴任，他辞官后佐和田也出现了鬼的

传说，这难道不是一件很奇怪的事吗？

任务提要

- ●追踪弓削丞之助
- ●遇到妨碍的人就消灭他
- ●不要被弓削发现

任务心得

很简单的跟踪任务，和力丸的最后一个任务一样，可以找空隙先行一步，在出口的附近等他，出口在地图右上角。

任务三　灾祸与鬼

故事

手上有一些当时乡田藩的资料，这里就为大家介绍一下。这是从当时那些官员们的日记中选出来的：某年某月某日，今天村子里又死人了，经调查死者是我们国家的，自从去年的动乱以来，这些骇人听闻的事件时有发生，不少人都把这些归咎到鬼的头上，这未免太荒诞了！看来确实是有从这些不安中流传开来的鬼传承。

任务提要

- ●找到通往城内的道路
- ●避开有水的地方
- ●有效利用建筑物

任务心得

依然要保持在屋顶上移动，注意弓箭手的视野较开阔，到达右下角就可以了。

任务四　田上文右卫门

故事

乡田藩的官员田上文右卫门刚好是弓削的前任，曾因为丢失了国家的地图而被解任，之后就自杀了。在之后几个月地图被找到了，只是上面多了些奇妙的符号，当时有一种说法是有人想诱拐乡田的领主松之信。

任务提要

- ●找到乡田松之信
- ●小心陷阱
- ●地形复杂，不要迷路

任务心得

本关不用跳下一层，直接向地图左上角移动，路上会有一个弓箭手，可以绕过他(忍杀他的话就得不到"不杀生"的200分了)，到达目的地后直接落下就可以完成任务了。

任务五　诱拐乡田松之信

故事

没有任何文献提到乡田松之信被诱拐的事件，不过请看这个："壬戌年十二月二十日，领主病倒，不允许探视"，这是当时松之信的医生所记录的。武士矢口吉藏恰好在领主病倒时死去了，并且死因不明，这实在是很奇怪的一件事情……

任务提要

- ●将乡田松之信软禁起来
- ●将他关进地下牢房
- ●注意敌人的监视

任务心得

找个任务是要把乡田松之信背到地下的牢房去，有时间限制，建议先走一步，把路上的敌人清干净再回来背他，这样耽误不了多长时间。

任务六　鬼、弓削、追捕犯人

故事

有一份文献记载着：松之信病倒后的两天，在乡田的国境内大规模的搜捕犯人——弓削丞之助，当时有种说法企图诱拐领主的就是他，武士矢口吉藏死前提到了"鬼"，这使得我把弓削与鬼的存在联系到一起。还有一件让我感兴趣的事，当时发动追捕的负责人关谷直中在十二月二十七日被关了禁闭，他对发出追捕的命令矢口否认，而我却认为这中间另有缘由……

任务提要

- ●从乡田城脱出
- ●在进入房间之前先窥探里面的情况
- ●不要被力丸发现

任务心得

本关要到达地图的左下角脱出乡田城，先从地图上右边数第二排的第三个房间落下，再下地图右上角的地道走，注意地道里来回巡逻的力丸，不能杀他，也不能被他发现，否则任务立即失败。躲过力丸之后就容易多了，来到地图正下方就可以完成任务。

任务七　食人鬼与百合谷之毒

故事

据说哇野出现的鬼是食人鬼，但是当时并没有什么"食人"事件，只是人们把大量的杀人事件归到鬼的头上而已，有史料记载，有些死者周身全是刀伤，有些死者口吐白沫，并且这

些毒都是从乡田的内奸处得到的，这个内奸正是弓削丞之助。

任务提要

- ●在兵粮里面下毒
- ●之前先找到毒球
- ●敌人众多，千万要小心

任务心得

本关先要去地图右上角拿毒球，然后再去左上角，多用听声辨位判断敌人的动向，中间的悬崖要小心。

任务八　哇野之鬼

故事

我真的不敢相信自己的眼睛，又是弓削！我对这一连串事件发生的日期也很感兴趣，根据哇野事件史的记录，这件事发生在壬戌年十二月二十五日，乡田发生的大规模搜捕发生在同年十二月二十二日，这两个日子，未免太近了……似乎哇野之鬼并不能单单理解为当地的传说，但是非常遗憾，我的猜测还是没有办法证实，那是因为我在哇野事件史上，读到了这个事件后弓削的消息。

任务提要

- ●没必要再让弓削活下去了
- ●将乡田的追兵全部消灭
- ●在东忍流的忍者到来之前把事情办完

任务心得

一开始就是BOSS战，弓削非常弱，转剑的时候有很大的破绽，可轻松解决。地图左侧那群石柱上有一个弓箭手，要小心，下面的敌人很容易解决就不提了。

特殊任务

鬼阴的全任务完成后，可以发现“天诛幕ノ内”的第三项——特别任务开启了，这个时候先进特殊任务一。

特殊任务一 幻想

故事

今天晚上的任务比较诡异，那是在未知城市的暗杀任务，这里有很多钢铁的“猪”在地面高速移动，更令人惊讶的是还有许多巨大的石制建筑物，但是已经没有时间让你吃惊了，任务就是任务，赶快搞定，收工回家！

任务提要

- ●替天行道，杀死邪恶的商人
- ●不要忽略地下通道
- ●不要暴露在异界武器的正面

任务心得

忍者们怎么都跑到了现代……西服革履的老先生居然拿着武士刀在大街上巡逻—_—b经历了前面所有任务的洗礼，这关难度也不算什么了，干掉一个警官后往右拐，走到地图右侧的地下通道里，再走到地图右下就可以到达目的地了。BOSS是Mr.D，趁防住他后产生硬直，对其进行一连串攻击即可。

幻想完成后，特殊任务二出现

特殊任务二 天诛

故事

越后屋八兵卫打着商人的幌子背地里干尽了丧尽天良之事，奇怪的是，叫越后屋的人有很多都在做坏事，这其中肯定有些联系吧？但这个八兵卫相较于其他的越后屋来说，还是邪恶了许多……

任务提要

- ●不要放任在暗中进行的坏事
- ●仔细探查潜入的入口
- ●注意高处潜伏的影子

任务心得

注意地下通道有很多深渊，跳跃时要小心。到地面上要注意两个塔楼上的弓箭手，然后从地图左下的屋子再次里进入地下通道，就可以来到大屋的目的地了。



文 China Gba 还是菜鸟 编 铭风



这款根据漫画《通灵王》改编的ACT游戏是GBA上的第二部作品了。整个游戏的气氛比较符合原著，游戏的素质也比较高。但是不可否认的是此作品和“《恶魔城》系列”十分相似，无论是系统还是游戏中各种动作上都能够找到《恶魔城》系列的影子。不过也正因为如此，这款游戏也可以摆脱很多动漫改编游戏“FANS”向的特点，很值得认真尝试。

GBA

通灵王 王者灵魂2

◆Konami◆A·RPG◆2005年8月2日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

Shaman King:Master of Spirits 2

基本操作

十字键	控制角色移动
A键	确定／跳跃
B键	取消／攻击
L键	切换菜单／使用装备灵体技能
R键	切换菜单／使用装备灵体技能
START键	呼出菜单
SELECT键	快速切换装备组合。
特殊操作	大地图按住L或R用十字键移动可以观察全部地图。

状态画面



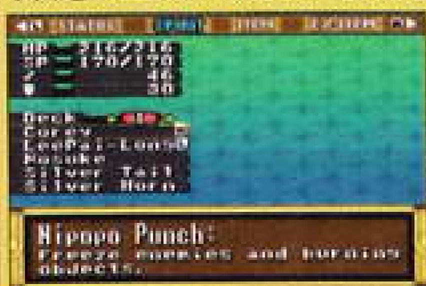
HP：生命值，减为0则GAME OVER。

SP：巫力值，一般使用灵体技能都会消耗SP值。具备自动恢复功能。剑型符号代表的是攻击力，盾型符号代表的自然就是防御力。

图中红框所示的四个图标分别是四种消耗道具。他们主要是通过击倒怪物入手的，所以使用之前要考虑清楚。

灵装备画面

此菜单DECK字样的标识代表的是装备组合，后面的数字则是当前装备的组合号码。这里有必要解释一下“装备组合”的意思。由于游戏中灵体数量比较庞大且功能各异。尤其是在面对不同的地形或情况的时候要不断地装备对应的灵体。为了方便玩家，减少在不断换灵体上浪费的时间，这个装备组合就有用了。打个比方说我在第一套组合上装备了01号技能及其他辅助灵体，第二套上装备了图腾炮所必须的5个灵体。那么我在使用图腾炮的时候就可以直接在SPIRIT菜单中按左右键切换套装而不是把第一个套装中的全部灵体换成图腾炮灵体。把光标移到DECK字样的数字上按A键即可切换该套装是否开启。关闭状态的套装数字是暗色的。游戏中初始拥有4个套装，其他的6套都必须在商店中购买。



道具画面

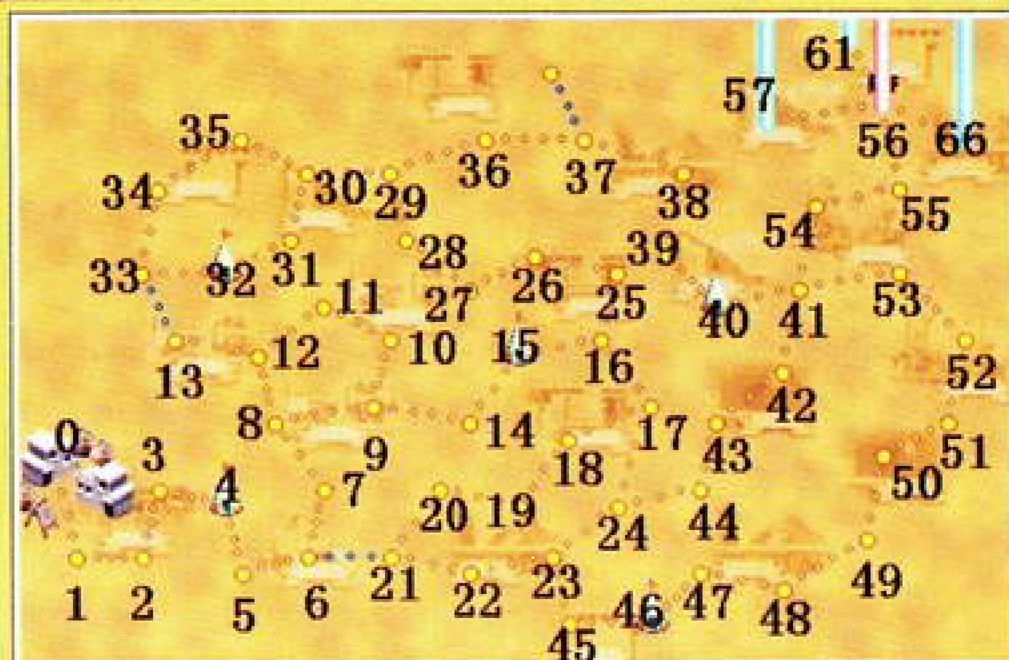


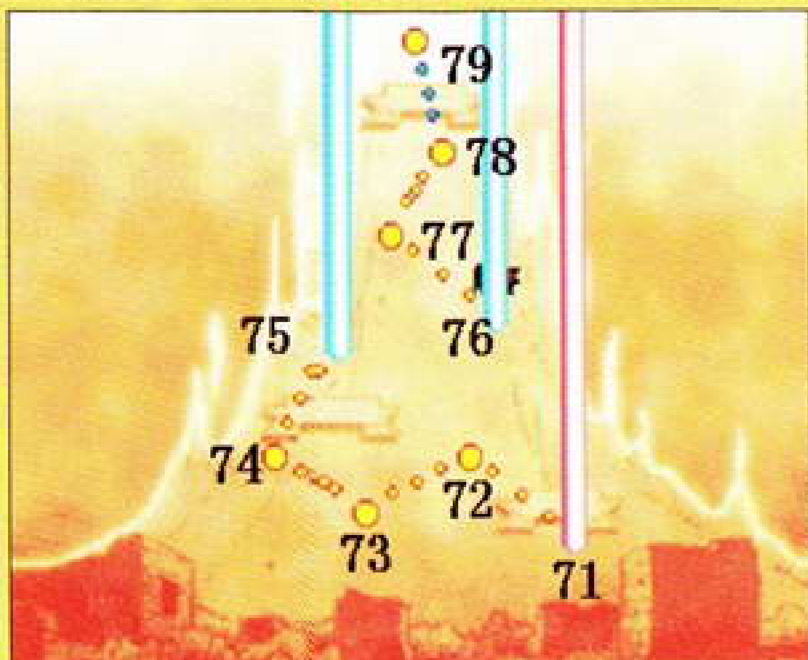
图中绿色框中的是目前装备的武器及防具。蓝色框内是收集的勾玉及魔法书，每集齐四个可以使对应的最大HP或SP增加。红色框内的数字是表示：现在道具占据空间量／总道具空间量。每个道具都有其自己的占据空间量。例如汉堡占两个空间而拉面则需要占3个空间。身上所装备道具的占据空间量不能超过总空间量。在大地图上按START键呼出菜单选择SHOP即可进入商店购买道具。

附加道具

这个菜单是用来查看目前拥有的EX道具的作用。菜单中右下的火焰状标记就是上文提到的套装拥有量。

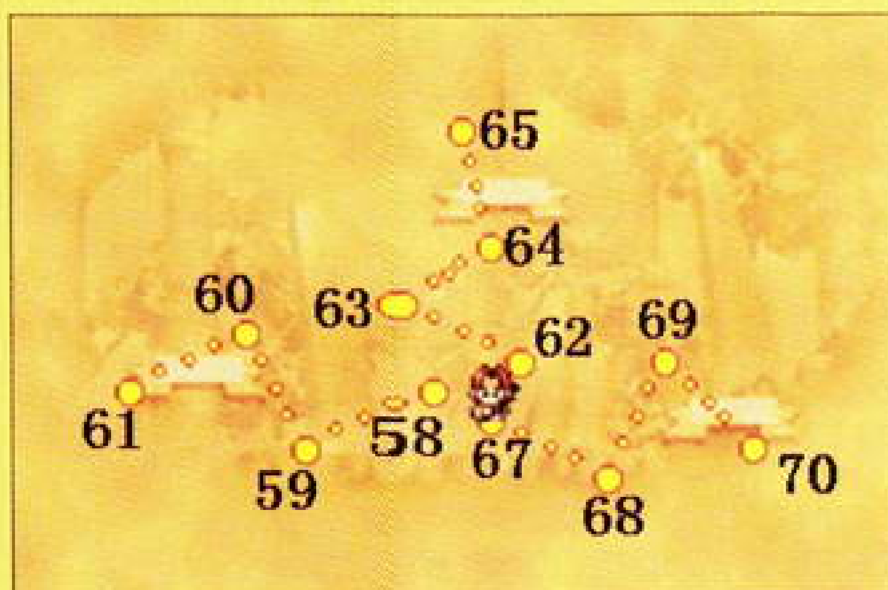
详细流程，指引你通向通灵王之路！





※游戏的宏观移动方式是在大地图中选择下一个目的地然后在通往该地点。为了方便叙述特在地图上标注出号码。

※选择存档开始游戏后有4个难度选择，笔者选择的是EX难度。选择好游戏难度便正式开始游戏了。操纵我们的叶走向通灵王之路吧。GAME START！





开场剧情结束后游戏正式开始。区域0～1和1～2都是杂兵没什么好说的。区域3～4中击败一只鹰可以得到11号灵体，这个灵体的作用是按住对应键可以观察周围地形。某处宝箱在得到推箱子能力后拿到，通过后此处变为传送点1。可以在以后出现的其他传送点间传送。4～5区域中有一个勾玉不要忘记拿哦（每收集到4个可以使体力上限增加）。第5～6区域中是和主角爸爸麻仓叶明的BOSS战。这个BOSS平时会放出两个分身，分身看起来和本体没有什么区别。但是他们不会本体的各种必杀技。而只有击中本体的时候BOSS才会减血。BOSS的HP降到一定程度后会使用光束攻击，由于他使用此攻击前会先锁定主角，所以避开不困难。由于攻击BOSS的时候他很可能瞬移到其他地方，所以对付此BOSS不可心急，当他站在浮游平台上的时候使用空中3连击，打完就跑，在EX难度下被踏一下也是要减很多HP的。如果看到他瞬移到平台上，那么这就是相对多的扣他的HP的时机了。个人建议普通攻击2下后连01号魂阿弥陀丸的必杀技，将BOSS吹飞后跟过去还可以再连一个必杀。总之此BOSS的难度并不高，按以上打法无伤通过也不是什么难事。胜利后得到魔法书的碎片（每收集到4个可以使巫力上限增加）和灵体技能02号TOKAGEROH以及27号YAMAGAMI 。而在安娜那里也可以与此BOSS以及木刀之龙进行对战。



胜利后出现分支，不过下面的一条路现在走不了，所以只能走上面的路了。进入6～7区

域，这里的杂兵明显比以前强，要小心应付。来到第一场景对箱子使用02灵体技能推动箱子（按住R键用方向键控制左右）压住机关即可通过。区域8～9中可以得到特技书，此后输入→→+B键可使用小跳跃斩击。下方的门处按方向键的上可以进入，这里右上方有一个宝箱，不要错过了，而左下的宝箱暂时是拿不到的。进入第二场景后发现上方有一闪着蓝光的非洲人爆炸头的拳击手，与他正面交锋会有点难办。这里介绍个窍门，站在他左下位置的平台上使用小跳跃斩击，轻松摆平且绝无危险。击倒他可以获得19号技能GUSSY KENJI。向前还可以看到蓝色的唱歌僧，打败他可以得到37号技能CHIMI-MORYO（会消耗PEBBLES）。通过此区域后再次出现分支，上面的走到尽头可以发现技能魂，不过现在只能眼巴巴地看着。所以还是走右边的路吧。区域9～10第一场景右上方暂时无法通过，走右下进入场景2。场景2的左边可以进入场景3，把箱子推到左边即可跳到上方取得两个宝箱。场景2右上的勾玉暂时无法取得。第一场景中可以得到55号技能IAN。场景2中可以得到LEFT GLOVE。这东西的作用是可以同时装备两个魂技能。场景3的宝箱暂时无法取得。区域10～11进行BOSS战。此BOSS是一架巨大的机器人，开始时会使用手臂的铁球进行攻击。不过一次只会使用一只铁球进攻。BOSS的弱点就是中间的灰色机械。要注意攻击的时候不要一个劲地猛砍，看到他抬起一只手臂后就要到反方向准备回避，个人推荐方法是不停地进攻，看到他的手臂挥过来的时候再用↓↓进行回避。对他造成一定伤害后他会升到第2层，这时就要用02号灵体蜥蜴郎的能力推箱子了。利用箱子压住机关可以从右方跳上第2层，不过这次BOSS的攻击方式就变得很难回避了，首先他会放出两个雷电球，这东西到头顶上是会放电的，要小心回避，最讨厌的是他还会同时放出两枚跟踪导弹，且双手铁球也跟着一起飞舞。一旦被碰到会受到极大伤害，在EX模式下绝捱不了第2下。总之看到雷球和导弹一起出现后就跳到下层绕圈直到那导弹自动爆炸以后再进攻比较稳妥。



当然，如果距离计算得好的话也可以用剑直接将其击爆。其后BOSS会在1层和2层之间不断变换，只要反复以上步骤即可。实在危险的时候道具也别舍不得用。胜利后得到魔法书的碎片。

从11～12区域的第一场景在这里的可以看到橄榄球男，他的耐久很高，攻击方式有两种，一种是扔球，另一种是撞击。前者威胁不大，后者出招前有下蹲的动作，一旦被撞到将会损失2/3的HP……不过利用这里的平台可以极为有效地回避。打败他可以获得30号灵体Footballer。在右上方进入门，此区域会经常出现以前见到的那种拳击手，对付他还是用下段攻击比较轻松。通过此区域进入区域12～13又会有一场BOSS战，对方是巧克力爱情。通常他只知道跑，其本身的攻击方式也只有滚动攻击一种，但是麻烦的是此场景的地形，一大堆平台，下面是木筏，一旦落入水中还会减HP。背景那晃来晃去的石像头以及那些水中的鱼可不是摆设。前者长嘴的时候会吐出一串水波，回避起来有一些困难的。后者则会在叶落在木筏上时跃起进攻。总之此战就一个字“麻烦”（喂，那好象是两个字……）一有机会就用必杀招呼BOSS吧。胜利后得到魔法书的碎片及04号灵体Mic。这个灵体的作用是能够进行大跳跃，方法是按住装备的技能键（即L或R键）冲刺按A键起跳。



打败BOSS后出现的新路暂时走不通，不过有了这个技能可以先返回区域12～8利用大跳跃取得原来看得到却拿不到的72号灵体URIEL。此灵体的作用为掉入深渊时所扣的HP减少。进入区域9～14这里面要不断利用大跳跃前进。场景中可以找到一个吉他手，摆平他获得38号灵体ANTONIO，作用是召唤人偶进行攻击（会消耗DOLL）将此场景中的木箱全部压到机关上后可以在右上获得勾玉。通过14～15区域后此处变为传送点2。继续前进到区域15～16。这里的第2个场景的最右上方可以得到一把钥匙。用这把钥匙可以打开下方封印的门。进入这里后（我敢打赌，如果你是一恶魔城的FANS绝对会觉得这场景以及该场景



中敌人的配置眼熟）在这里的最上方击倒那只冒着蓝光的狗狗得到灵体59号，作用是提升移动速度。通过后出现分支，上面不通走下面，进入区域16～17。这里全是水域，在水下是会消耗氧气的，氧气消耗没了就直接GAME OVER。不过水域四处都散落着氧气筒，要好好利用。第二场景可以得到叶那标志性的耳机，这个东西的作用是可以多装备一个灵体，但是只能装备一些提升能力的灵体。下面的分支选择左面那个，区域17～18的第一场景右上可以得到灵体57号DREISA，作用是装备后最大HP+8。从场景1上方进入场景2，在最深处得到EX道具LUCKY CHARM，作用是加10格防御力（大感动）。进入区域18～19进行BOSS战，BOSS浮士德八世的灵——护士爱丽莎攻击方式并不太多，可是移动速度和攻击力都很强，非常难缠，让我们来分析一下她的攻击套路吧。1.放出几个回旋镖类似的东西，由于飞行路线固定所以回避起来并不难，一般她放完回旋镖会向前冲一下，这时别客气，转身赏她一个必杀。2.突进，出招前有一个后退的动作，这时稍等一下后起跳可以避过。3.当她的HP减到一半以下时她会放出一堆骷髅兵，这时就是进攻的大好时机了，因为这个动作会有很大硬直，不必理会骷髅，连击x2加必杀伺候。由于她的行动很迅速，所以打起来还是有一定难度的，尤其是在EX难度下一般被碰3下就归天了。所以一定要十分小心。击败她之后入手07号灵体爱丽莎，装备上这个可以使一些场景中的毒气无效。



进入新区域19～20，场景1的左下暂时不能通过。场景2里面有一个蓝光小巫女，击倒她得到33号灵体JACK，作用是飞刀攻击。区域20～21又是那充满怨念的水域，在这里的左上方可以获得58号灵体YOPHIA，作用为灵力恢复速度+1。接下来去区域21～6，这里面可以找到一个勾玉以及打败一个怪物入手的灵体45号GLEDHILL，其作用为放出3支箭攻击敌人。在出口附近把箱子推下去以便以后从反方向进入。进入区域21～22，记得进入之前装备07号灵体，否则会死得很难看。在场景1的右上方获得一把钥匙及73号灵体METATORON，作用是降低针刺地形对叶的伤害。接下来前往区域22～23，左下可以找到一个勾玉。通过后出现新分支，先去上面的23～24区域进行BOSS战。对手是霍洛霍洛。这可以说是目前碰到的最强对手了。此场景的地形是雪地，十分滑。他的动作却极其灵活，紧急回避非常快。所以正面进攻几乎没有效果，只能找他的空档进行反击。他的攻击方式有很多种，滑雪攻击威力极大，两下解决叶绝对没问题，不过很容易回避就是了。跃起攻击的空挡较大，可以利用这个机会给他一个必杀，吹飞后还可以连一下。他的攻击硬直最大的招数是蓄力后冰柱直击，最好跳到他的身后给他一套连击。另外他还有一招冰球攻击，吐出的冰球会在场地内来回移动，攻击两次可以破坏冰球，而他吐冰球的时候也是攻击的良机。击败他后得到03号灵体可洛洛，其作用是能够消除一些挡路的火柱。



返回区域22～23，将第二场景岩浆中喷出的火球冻住后踩着冻住的火球可以在跳到上面，在尽头得到灵体52号，这个灵体的作用是随机挖出道具，很重要哦。区域24～17中挡路的火柱先用03号技能冻住后再攻击一下即可通过。接下来去17～16，第一场景里有一个链球男要小心应付，干掉他得到31号灵体。第二场景中可以得到右脚的凉鞋，这样就可以再多装备一个灵体了。进入区域16～25再次发生BOSS战。这个BOSS的本体藏在壳里，需要等壳打开的时候才能攻击到本体。由于本体在空中，所以推荐连续在空中用01号灵体必杀攻击。她放火柱时要用03号技能冻住后破坏或跳到高台上跃过，其他的攻击方式也不





是很难躲避，总之要耐心对待。注意地形。击败BOSS取得28号灵体。

在区域25～26的第二场景中可以遇见阿弥陀丸的生死之交桑助，从他手里得到了宝刀春雨，使攻击力大幅提高（此后按→或←配合1号灵体必杀可以放出远距离的真空斩）。这里还可以拿到一个勾玉以及灵体65号及47号。区域26～27第2场景的左上方可以得到技能书，此后在空中按↓+B可以使用360度回旋斩。区域27～28中从第二场景左下进入第3场景并在其中得到70号灵体。区域28～29和李赛洛克对战。此BOSS的攻击方式讨厌，其中最为难缠的就是追踪的灵体攻击，最烦人的是那灵体身后拖着的线也有攻击判定。其他的招术只要保持一定距离即可保证安全。好不容易将他打倒，没想到这家伙居然还会复活并恢复一半的HP。推荐战术：追着他打。击败他得到06号灵体，作用为可以吊在环上进行移动。

向左前进至29～30区域，通过此区域后向下来到30～31区域。在这里需要利用06号技能前进，途中可以看到一只冒着蓝光的蝙蝠，砍掉它可以入手29号灵体。装备好07号技能进入31～32区域，在第二场景的左下方有一个飞斧巨人，解决它可以获得69号魂，它的身后还有一枚勾玉不要忘记拿。出来之后这里变为传送点，继续前进至32～33区域遇到僵尸李白龙。面对这个BOSS真的是很痛苦的事，他的远近距离攻击全部非常优秀，做好多次挑战的准备吧，对付他只有用一击脱离的战术才能确保安全，或者是你有足够的药。击败白龙后获得05号灵体，作用是能从一些比较低的墙下面滑过。



向下走至33～13区域，在这里可以得到48号灵体技能和一些宝箱。来到33～34区域，站立在升降机上按下来到地下部分，这里可以得到叶左脚的拖鞋。区域34～35是水路，注意氧气消耗。区域35～30的左上可以得到“召唤兽”木刀之龙，他的作用是使02号灵体进化从而推开一些大箱子。在最后一个场景中可以得到68号魂。通过30～29返回，来到29～36区域，利用06号技能通过吊环得到Bear claw，防御力+20。区域36～37比较特别，这里必须不断地向上跳避开下面的巨型怪物才可以，否则立即GAME OVER。到了最上层就可以与这个大鬼交手了。他的攻击都很慢，冲撞攻击要跳到下面的通道中躲避，但是通道中有木桶来回滚动，所以建议装备05号灵体，这样在破坏木桶的同时也可以回避BOSS的攻击。总的来说击败这个BOSS还算比较简单。



胜利后获得43号灵体。向下进入37～38区域，入口附近击倒唱歌僧得到39号灵体。在第2场景上方升级灵体05号，此后面对距离较近的两面墙壁发动05号技能就可以进行反复跳跃，利用新技能才能通过此区域。区域38～39又是BOSS战，这次的对手是莲的老爸，道元。先不讨论那只龌龊的龙，开始时道元会使用龙尾攻击，此攻击附带毒属性。好在攻击极有规律，回避起来十分轻松。减掉道元一定HP后他的攻击手段会变得丰富一些，但是依然不难躲开。虽然打起来蛮费时间，但是战斗还是很轻松的。胜利后得到09号灵体。这个灵体的作用是发动后立即通过已经走过的区域，十分方便。向下到区域39～40先取得06号技能的升级，这样就可以冻住绿色火焰了。返回绿色火焰前将火柱破坏，进入里面击败魔法师获得67号灵体，通过此区域后此处变为传送点。继续前进，在40～41区域中打败法老装扮的家伙得到46号灵体。



向下进入41～42区域，在这里的第二场景中再次遇到麻苍叶王，不过这次一起出现的居然还有席巴大大。剧情过后我们的叶要去收集席巴大大的五只银灵体圣兽。继续前进，在最后一个场景中要利用05号技能在两边不断落下的柱子间跳跃到上层才能通过，需要一定的节



奏感。现在在大地图上可以看到圣兽的所在地，不妨先回39～40区域取得第一只圣兽64号灵体。区域42～43中遇到了玉绪和她那两只蛋蛋怪，剧情后获得灵体20和21号。还没来得急看看新灵体的能力就出现了两只怪兽，BOSS战开始。战斗分成两个部分，第一部分是向下落的过程中不断避开两个BOSS以免受到伤害，这个时候是不能对它们造成任何伤害的。这一场景的地形十分险恶，胜利的关键是对地形的适应以及灵体20的合理运用。当然，优秀的应变能力也是必备的。艰难取胜后入手15号与16号灵体。

43～44区域中可以取得07号灵体爱丽莎的升级，装备后巨毒场地对叶的影响将消失。向下进入44～24区域，首先取得左上的62号圣兽灵体，然后在出口附近击倒魔女获得34号灵体。在区域23～45区域中可以得到74号灵体。区域45～46出口处得到04号灵体的升级，装备后按下+L或R键可以破坏一些挡路的石门了。在区域46～47中可以得到35号灵体以及席巴的63号圣兽灵体。47～48区域中有一枚勾玉不要忘记拿，出口上方漂浮在空中的那个东西不是敌人而是49号灵体，不要漏掉。在48～49区域见到了久违的道莲，当然，战斗是免不了了。另人意外的是，这个在原著中异常



强大的家伙却如此好对付，只要注意及时回避，他的所有攻击都不会对主角造成威胁。HP降到一定程度会召唤出马孙进行援护攻击，只要不靠近他就没什么好怕的。相对于以往的几场BOSS战，这一场可以说是十分轻松的。胜利后获得08号灵体。

区域49～50中利用吊环来到上方取得60号圣兽灵体，而下一个场中可以得到22号灵体。50～51区域的石门要用04灵体技能破坏，干掉唱歌僧可以得到40号灵体。区域51～52中又迎来一场BOSS战——叶的爷爷。爷爷的攻击方式只有召唤式神一种，建议使用15.16号灵体做到攻防一体。将爷爷砍到最后一口气时他老人家会进入无敌状态并开始大量



召唤式神进行攻击，这时我们要做的就是不断地砍掉式神。消灭一定数量（画面左上的显示）后战斗结束，战利品是最强武器以及36号灵体，同时01号啊弥陀丸叶进化到最终状态，按上+L或R可以使用威力极大的范围半屏幕的斩击。

进入区域52～53，这里可以得到最后一个圣兽灵体61号。此处最后一个场景中用04灵体破坏石门可以在里面获得技能书3，此后按↓↑+B可以使用升龙斩击。

区域53～41第一场景中可以得到一枚勾玉，要注意上方不断向下压的石墙，被压到绝对是一击必杀。这里的那只金色的骨龙身上有44号灵体，不要放过它。骨龙的下方是升级06号技能的道具。最后利用06号技能离开此区域。来到区域41——54，这里挡路的图腾柱需要用同时装备60～64号灵体组合出的图腾炮轰掉。此区域中可以得到51号灵体，最后一个场景可以得到战斗服（防御+30）。区域54～55又是水域，先用05号技能跳到上面拿勾玉，最右下方还可以得到23号魂。区域55～56BOSS战。此BOSS会以3种形态出现：1，远距离形态，此时无敌所以只有躲。2.半空形态，此形态可以攻击它的脚。第3形态出现后就要小心地躲着打了别贪多，安全第一。BOSS会在3形态中反复变换。击败它得到17号灵体。



大地图中出现新地点，此处在地图上显示为蓝色光柱，实际这个地点在到达后会是一个固定传送点，可以传送到对应的蓝色光柱中。前进至56～57，这里面有一个需要用04号灵



体才能破坏的石墙，由于是在半空所以操作起来要困难一些。这个场景左上可以获得24号灵体。通过此区域后传送到新地图，通过58～59区域的过程中看到一根红色图腾，不过很遗憾，现在的图腾炮无法破坏掉它。此场景中可以得到勾玉。区域59～60，干掉场景2中的灯神可以得到78号灵体。最后一个场景中破坏石门可以让图腾炮能力升级，此后可以破坏红色图腾了。通过此区域后传送回56，上方再次出现蓝色光柱，进入区域56～61，从中得到66号灵体。出来后传送到62，区域62～63里面可以获得08号灵体的升级道具，击败唱歌僧可以得到41号魂。区域63～64如图所示位置破坏石门跳到左方拿勾玉。下一个场景中击败魔女得到32号技能。通过区域64～65传送回56，再通过56～66传送到67。区域67～68第二场景中有一只可爱的小羊，击倒它可以获得14号灵体Mama。68～69区域BOSS战，第一阶段还是跑路。路上不断地有“浮游炮”对叶进攻，建议在躲不过去的时候同时装备15、16号组合出的灵体技能86号发动防御罩。跑到尽头进入第2阶段。此BOSS的进攻方式极其丰富，不过好在大多都能用86号灵体防御。一旦BOSS开始放满屏的蓝色光时就要立即抓到吊环上。胜利后获得53号灵体。

区域69～70击败唱歌僧获得42号灵体，通过后传送回62后再次传送到71。通过区域71～72的路上遇见一只猫，剧情过后得到54号灵体。在区域72～73，上面有一个比较难得到的灵体，我的入手方法是利用86号灵体防护罩的被敌人接触会有一定反弹力的特性来拿的。具体方法如下：首先清光此处敌人只留下一只会跳的怪物。按如图所示方法在此处等待敌人接近，算好时间抢在它之前起跳并同时发动防护



罩，成功的话会被弹到平台上这样就可以得到12号灵体。来到区域73～74这里的第一个场景需要先到最左方取得钥匙才能通过大门，这里对操作的考验很高，要多试几次。第二场景中可以得到77号灵体。区域74～75BOSS战。这个BOSS的攻击频率高，伤害也相当大，最可恶的是战斗场景是不断推进的，一旦被落在后方就会被火墙伤害到，而且移动到尽头还没有干掉BOSS的话就算GAME OVER。总之这是到目前为止最困难的一战，装备上54号灵体其他的都装加强攻击力的灵体，多准备点药品来挑战吧。胜利后得到79号灵体。



继续来到76～77区域，这里要用到很多能力才可以通过，有一个勾玉在第二场景左下通道中，别忘记拿。77～78区域一直走就可以，需要注意的是途中挡路的机器人最好不要打，EX难度下它绝对可以将你一击必杀，而且就算打赢它也不会有任何奖励。

终于到了最终决战的时候了，最终BOSS是那天杀的仓麻叶王。他一共有两个形态，第一形态威胁不大，建议全力回避积攒SP，然后猛放17号必杀。将第一形态击败后这个无耻小人居然把叶的灵体全部都抢走了。惟一还在叶身上的就是可爱的阿弥陀丸。这下完全凭实力了，此战是身处在异空间，移动方式要尽早适应，十字键控制移动，跳跃键是快速移动。由于特殊地形的原因连紧急回避都用不了，真是非常郁闷啊。看着平时自己用来虐敌人虐的爽爽的招式用来对付自己的感觉真的比便秘还难受。不过好在这些招式的性能自己比谁都清楚，抛开不快集中怨念与他拼吧。作为最终BOSS其实力绝对强大。除了抢去的招术外还拥有其他恐怖的技能，HP被降到一半的时候还会召唤出太阳不断攻击，半屏幕的巨剑斩击等。个人建议平时全力回避，等到他放图腾炮的时候立即接近猛砍，如此反复十多次后就算他是最终BOSS也就这样了，



砍掉他就欣赏ENDING吧。

附录 灵体能力一览表

编号	名称	作用	消耗 SP
01	Amidamaru	剑必杀攻击，共有 3 个阶段升级。每升一级可习得新的必杀技。	25/40/60
02	Tokageroh	推箱子。	1/8
03	Corey	冰柱攻击，可冻住火焰。升级后可冻住绿色火焰。	26/30
04	Mic	冲刺。可加长跳跃距离。	6/15
05	Lee Pai-Long	滑铲，可通过一些矮墙。升级后可利用墙壁反弹来登墙。	4
06	Chloe	能够抓住一些吊环。	1
07	Eliza	可以通过有毒区域。升级后可以通过含有巨毒的区域。	0
08	Bason	斩马刀攻击，多 HIT 判定。升级后↓+L 或 R 键可以放出大范 围地面尖刺攻击	60
09	GrandTaoDragon	乘龙立即通过已经走过的区域。	12
10	Triglav	使用后立即返回安娜所在地。	140
11	Magnescope	观察周围地形情况。	1
12	Pascal Avaf	停留在空中。	3
13	Blocks	放出积木垫脚。	75
14	Mama	变身成绵羊进行移动，速度很快。	4
15	Zenki	防御来自前面的部分攻击。	2
16	Kohki	防御来自后面的部分攻击。	2
17	Michael	放出天使进行强力贯穿突击。	62
18	Kanta	刷子攻击。	12
19	Gussy Kenji	快速拳击。	15
20	Ponchi	防御来自前面的绝大多数攻击。	6
21	Konchi	向前方发射火矢。	30
22	SHAOLIN	波动拳。	36
23	Tao the Great	放出巨怪进行对正前方敌人进行压击。	50
24	Gororo	冰柱攻击。	30
25	Golem	前方大范围光线扫射。	36
26	Orona	身下方出现巨石压击敌人。	60
27	Yamagami	放出四个绕着身体旋转的火球。	3
28	Mash	放出黑白两只灵体，一定时间后会自动消失一只。最后 留下的是黑色则对画面内敌人进行大伤害，最后留下的是白色的则恢复自己 80 的 HP。	110
29	Blaumro	用鞭子攻击敌人。（在 COS 恶魔城？）	12
30	Footballer	进行一定距离的撞击。	19
31	Shion-Shion	整个链球出来然后按左右摆动（归为完全无用系）。	4
32	Ashcroft	投掷标枪。	20
33	Jack	飞刀攻击。	4
34	Chuck	音波攻击。	20
35	Carlos & Joao	消耗 impact 向正前方进行远距离攻击。	30
36	Shikigami	铁拳攻击。	6
37	Chimi-Moryo	消耗 pebbles 向斜下方进行攻击。	4
38	Antonio	放出跳跃人偶攻击。	2
39	Jose	放出跳跃人偶进行攻击。	2
40	Pancho	放出跳跃人偶进行攻击。	2
41	Zapata	放出跳跃人偶进行攻击。	2
42	Miguel	放出跳跃人偶进行攻击。	2
43	Great Ogre	放出飞行人偶进行攻击。	20
44	Skelesaur	正前方火焰攻击，可持续按住。	12













编号	名称	作用	消耗 SP
45	Gledhill	向正前方放出三只箭进行攻击。	20
46	Spirit of All	变成僵尸自动向前移动，其间所受伤害大大减少。	3
47	Skunk	“放屁”。(不是骂人哦……)	5
48	Kamaitachi	前方小范围真空刃攻击。	15
49	Korogashi	巨锤砸击。	50
50	Enra—Enra	做出一个自己的影子一起行动。	3
51	Oni Fire Tama	前方火球攻击，蓄力后变为大火球攻击。	15
52	Jangalian	放出一只地鼠挖宝物（挖出来的东西完全随机）。	100
53	Cifer	使用能够使敌人无法移动的巨锤砸击。	60
54	Matamune	以巨大的剑进行前方大范围攻击，威力极大。	160
55	Ian	装备后提升攻击力 1 个等级。	0
56	Nizba	装备后提升攻击力 1 个等级。	0
57	Dreisa	装备后提升最大 HP1 个等级。	0
58	Yophia	装备后提升 SP 回复速度 1 个等级。	0
59	Frankensteiny	装备后提升 SP 移动速度 1 个等级。	0
60	Silver Horn	装备后提升攻击力 2 个等级。	0
62	Silver Shield	装备后提升防御力 2 个等级。	0
63	Silver Wing	装备后提升 SP 回复速度 2 个等级。	0
64	Silver Tail	装备后提升移动速度 2 个等级。	0
65	Mosuke	装备后提升攻击力 1 个等级。	0
66	Black Raven	装备后提升攻击力 3 个等级。	0
67	Badbh	德鲁依魔法：融合（本身无任何作用，需要组合才能见效）。	0
68	Vodianoi	装备后在水中不会受到浮力影响。	0
69	Deht the Viking	装备后在冰地形不会打滑。	0
70	Raphael	装备后加长会掉落平台的接触至掉落之间的时间长度。	0
71	Gabriel	装备后在黑暗的区域会亮起光。	0
72	Uriel	装备后减轻掉入深渊所受到的伤害。	0
73	Metatoron	装备后减轻被针刺地形的碰到所受到的伤害。	0
74	Sariel	装备后减轻受到火焰攻击所受到的伤害。	0
75	Remiel	装备后减轻受到火焰攻击所受到的伤害。	0
76	Tamegoroh	装备后原地不动会慢慢回复体力。	0
77	Gundari	装备后攻击时有一定几率使敌人停止动作。	0
78	Jen	装备后每击败 50 个敌人能够获得一次抽奖的机会。	0
79	Spirit of Fire	装备后每击败一个敌人就能够恢复一些 HP。	0
80	Totem Attack	可以轰掉图腾。必须同时装备 60～64 号灵体才会出现。	
		升级后可以轰掉红色图。	120/160
81	Ray of Light	召唤灵体进行全屏攻击。必须同时装备 17+70+71+72+73 号灵体才会出现。	150
82	Mega Memorial	当体力耗尽时会出现木偶将叶救出。必须同时装备 55，56，57，58 号灵体才会出现。	0
83	Jaguarman	同时装备 04+12 号灵体可以使用空中滑翔。	
84	UltraCavalryChg	使用斩马刀进行多 HIT 突击。同时装备 08+66 号灵体才会出现。	100
85	GrandePhantasma	出现巨大的持刀手臂对敌进行大范围攻击。必须同时装备 38～42 号灵体才会出现。	80
86	Force Field	使用后现能够防御部分攻击的防护罩。必须同时装备 15.16 号灵体才会出现。	3
87	Exploder Kick	洲际导弹腿。必须同时装备 05 及 22 号灵体才会出现。	45
88	Final Beam	全屏攻击。必须同时装备 48～52 号灵体才会出现。	70
89	Blizzard	全屏冰冻攻击。必须同时装备 03 及 24 号灵体才会出现。	60
90	Viking Ship	做出一条能够在水面走的船。必须同时装备 67.68.69 号灵体才会出现。	12
91	Javelin Tear	全屏落下无数铁枪攻击敌人。必须同时装备 32.33.34 号技能。	70
92	Homing Laser	出现激光攻击敌人。必须同时装备 25.36 号技能。	77

文 NW旅团 phantom 编 铭风



本作可以说是游戏王游戏创历史的一作，采用NDS为游戏平台，善用了NDS触摸功能，利用触控笔进行操作，使得决斗更具现实感，更方便；又因为本作采用了OCG决斗规则，所以对游戏王OCG决斗者拥有很大的吸引力。

NDS
游戏王 噩梦吟游者
◆Konami◆TAB◆2005年7月21日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆◆4980日元
◆支持无线通信对战◆推荐玩家年龄：全年龄
游戏王 NIGHTMARE TROUBADOUR

决斗中按键操作

方向键	控制光标移动
A键	确定
B键	取消
X键	详细资料
Y键	提示窗口半透明化
L键	资料翻页／抽卡
R键	资料翻页／抽卡
SELECT键	变化控制菜单的位置

关于流程

本游戏的大致进行流程为：在大地图上搜索决斗者→决斗开始→决斗完毕，获得EXP和KCP→用获得的KCP到卡店购买卡片强化卡组→再搜索决斗者，发展剧情。搜索决斗者的过程是通过控制搜索光标在地图上移动实现的，搜索光标会提示目前位置距离最近一个决斗者的距离。蓝色代表很远，绿色代表近，红色代表很近。等光标变成红色后再微调一下就能找到决斗者。上屏右上的颜色条显示的是当前时间。当搜索到决斗者后，点击左下的黄色图标就可以移动过去，决斗开始！





上屏为显示屏，进行卡片效果的演示；下屏为控制屏，进行动作控制。玩家通过点击下屏左边的控制菜单可以进行操作，需要注意的是点击最下面的“フェイズ”才能进行回合阶段的转换，点击后出现的窗口中从左到右依次为：抽卡阶段、准备阶段、主要阶段1、战斗阶段、主要阶段2、结束阶段。

决斗结束后，用得到的KCP去卡店买卡，卡店布置得还真不错，看上去井井有条的。右上角是柜台，左上是密码机（初期不能使用），店中间是一张决斗桌——这里有双六爷爷进行规则讲解以及谜题试炼哦！买好卡片后就开始整备卡组吧！

点左边的3个图标可以在卡库、卡组、副卡组间切换，想将某张卡放入相应位置的时



候，只需要将该卡拖至对应图标即可。最下面的前面4个图标能够很直观地显示当前卡库、卡组、副卡组和融合卡组里卡片的数量；后面4个图标分别能进行卡片排列顺序变化、卡片详细/简略资料显示、卡表相关（依次为存储当前卡组、读取卡组、当前卡组命名、重置当前卡组、清空当前卡组）。

卡组编辑完成后点大门再回到地图上搜索对手吧！如果累了的话，就该回家休息了，这里是玩家的小天地。有通讯和收集资料用的电脑，有一堆卡以供整理卡组，还有一张舒适的大床——累了就睡睡吧，最后值得一提的是：本作和以往几作不同，不再采用自动记录系统，而需要玩家手动存档，所以，在玩家的床头还有个存档用的宝盒。



《游戏王 噩梦吟游者》冒险之旅开始！

BC之章

梦中回答3个问题决定初期卡组构成，之后再输了名字、发型，所在城市和海马公司所在城市名称后得到了初期卡组。满怀希望地打开一看——天哪！怎么这么弱？

初期卡组由34张固定卡和6张变动卡组成，6张变动卡的取得由游戏开始前的3个问题决定，大家根据自己想要的卡来回答问题吧！具体见本页最下表格。

完成双六爷爷卡店的试炼，然后虐待了初期的可怜虫让我赚了不少KCP（建议多打城之内、杏子和貘良，争取登陆他们的资料，在后面能更方便地找到他们），于是都拿去抽卡强化卡组。这样便能组成一个稍微能用的卡组了。继续虐待可怜虫们到LV4后，在晚上遇到了暗游戏，他提醒我说，他感觉到了危险的气息，之后离去。接着收到了海马公司寄来的邮件：通知决斗者们“晚上很危险”。（这不是挑战我的好奇心嘛。）

于是，我这个夜游神晚上继续到处闲逛着。终于，久走夜路必遇鬼，我遇到了第一个黑暗决斗者——迷宫小弟，居然偷袭我？好吧，送上门的EXP和KCP我就收下了。接着的几天的晚上，又连续收下了迷宫小弟几次送来的EXP和KCP后，他居然无耻地绑架了城之内可爱的妹妹——静香。救出静香后暗游戏再次出现，当看到迷宫小弟这个帕伽索斯岛的决斗者后，他怀疑本次大会和帕伽索斯有关。



问题	答案	对应卡片
どんな力が欲しい？	全てを倒す刃	シーザリオン，ウィップテイル・ガーゴイル
	邪悪を弾く盾	シャイン・アビス，プリベント・ラット
	贤者の知力	スケルエンジェル，ものまね幻想师
どんな梦を持っている？	目的を达成する	突进，守备封じ
	自分を锻える	执念の剑，メテオ・ストライク
	世の中を理解する	カオス・シールド，暗
どんな可能性を试す？	自分の直感	ニードル・ウォール，和睦の使者
	自分の运命	落とし穴，诱惑のシャドウ
	自分の魂	墓荒らし，命の纲

第2天晚上迷宫兄终于也出现了，哎，可怜的孩子呀！迷宫兄败退后，暗游戏再次迟一步出现。以后的夜晚，会有暗PK和迷宫兄弟对我进行狙击。继续升级，到LV8后的第2天一大早，我还没起床，木马就来通知，我这个目前决斗者点数靠前者已经进入了明天的BC决赛阶段比赛。嗯，今天就先调整下卡组吧！

次日早上起床后，自动进入到决赛会场，刚一进场就遇到了游戏和城之内，寒暄一番后，广播通知选手集合。大家一起到达集合地点，矶野宣布此次比赛采用3战2胜MATCH制。接着，决赛阶段比赛正式开始，选手先到准备室进行准备。

准备室在右上，里面可以和杏子、静香对战；右下的是卡店，在里面绿色的人那里可以存档；上面的是木马。

一切准备妥当后，和左边的矶野对话后正式进入会场，开始比赛。首战，准决赛对手是城之内，他的卡组依然是浮云的骰子+硬币卡组，注意下真红眼黑金龙就好了。轻松战胜城之内后进入了决赛，对手是表游戏。此战需要的注意的战术是：游戏会发动洗脑，再用玩家的怪兽作祭品召唤恶魔的召唤，可以考虑在卡组里下3落穴（在第2包里抽）。

成功夺冠后，得到了1000KCP，幸运啊！但是在颁奖仪式上，矶野却发现奖品消失了，不幸啊！奖品居然也会丢失，真是件奇怪的事！意识到事件的离奇后，游戏也转换成了暗人格来协助我找回奖品，大家决定到街上去分头寻找可疑人员。

我连续问了两个路人都毫无线索，就这样一无所获地和暗游戏碰头了，还好，他找到了一个线索：犯人有着一头金发！接着，再次分头行动。在又询问了1个路人后又与暗游戏碰头，从他那里得知最近商业街出现了怪人。到商业街后遇到了正在和舞姐姐吵架的傻小子城之内，他居然因为舞的发色而怀疑犯人就是舞（他自己貌似也是一头金发吧）。



结果可想而知，舞负气离去，城之内也跟着她离开了，大家再次分头行动。又去询问了1个路人后，正与暗游戏交换信息时，听到了城之内的叫声。于是，我和暗游戏急忙循声赶去。终于在一个建设中的建筑里见到了真正的犯人——原全美冠军盗贼·奇士！还等什么？直接扑杀他！奇士被扑杀后扬长而去，奖品依然未能找回。

次日，海马得知奖品被盗后极度愤怒，他决定倾海马公司科技之力找出犯人。于是，一早海马就给我送来一个强化后的决斗盘，这个决斗盘可以在搜索决斗者时，显示搜索到的决斗者的等级。既然犯人能偷走奖品，那么等级就自然不低，现在利用这个决斗盘去寻找高等级的决斗者吧！



晚上，利用新决斗盘找到奇士，正要开始决斗的时候，卡片之父——帕伽索斯乱入并开始了和我的黑暗决斗。胜利后夺回奖品：沉默魔术师LV4、四次元之墓、魔术师圣域。现在我的魔法使族卡组得到了相当强化！

EC之章

海马通知我这个BC优胜者取得了争夺“次时代决斗王”称号的EC参赛资格，现在可以使用电车到达B市了。依然依照惯例，大赛开始前由海马发表臭屁的演讲，好不容易等他说完，EC终于拉开帷幕！

等级达到12以上后，在B市找到依茜斯并战胜她2次以上，晚上在B市找到貘良（以前登陆了就很方便吧）。和他交谈几次后，其暗人格出现，在同他进行的黑暗决斗中把他轰杀至渣吧！任务结束后的第2天早上，收到邮件，原来自己在大会中表现优异已经取得了决赛资格并让我去参加前夜祭。数日后，自动移动到海马的豪宅参加前夜祭。前夜祭上，乃亚出现，通过被他洗脑的木马发布了复仇宣言。

之后在B市找到BIG五人众，依次和五人决战（建议战胜1人后存档1次）。胜利后，被洗脑的木马再次出现在我面前，他要我到乃亚的军事基地去。于是，我追着木马进入了乃亚的军事基地（通关并达到LV20以上后，这里变为决斗基地）。

刚一进入基地，被洗脑了的木马就向本人提出挑战，胆子倒不小，不过，控制者乃亚好

像忘记强化木马的卡组了，理所应当地胜利后，木马清醒了，并领着我一起来到基地深处，在这里，我见证了不可一世的海马的完败。

接着在木马的劝说下，乃亚同意给大家最后一个机会——世界的命运在掌握在我的手上了！我怎么可能让世界失望呢？牢牢抓住最后的机会，打败乃亚后，经过木马的劝说，乃亚终于觉悟了，他的复仇之火熄灭了。正在大家准备离开的时候，海马的养父——刚三郎出现在这个由乃亚通过电脑数据虚拟出来的世界中，他启动了爆炸装置，基地将在20分钟内爆炸。这场决斗得速战速决了！



和刚三郎的决斗限时20回合（刚开始就强制发动终焉的倒计时），他的卡组还有一堆反射SLM、光封之类拖时间的卡，记得在卡组里多放入些地割、沙尘大龙卷吧。战胜刚三郎后，在乃亚的协助下，大家顺利离开了军事基地。

随着远处一声大型建筑物倒塌的巨响，我醒了过来，难道刚才的一切都只是梦吗？不是！我手上的两张卡否定了这个想法。天界王和奇迹的方舟入手！帕伽索斯和帕伽索斯岛的决斗者也都清醒了过来，原来他们都是被乃亚操纵的，EC大会又开始继续进行。

翌日，EC决赛阶段的比赛正式开始，同BC决赛一样，本次比赛采用MATCH制，大会卡店也依然可以存档。一切OK后，和矶野对话，比赛就正式开始了。

首战对手是全美冠军蕾贝卡。蕾贝卡的卡组为自闭BBG（爆炎少女），要小心她用重力网封锁4星以上怪攻击的战术。胜出后观看了接下来的第二战，暗貘良VS城之内，看来城之内的炮灰命是不可能更改的了。比赛过程还算精彩，但是让本人很不满的是城之内居然不用他的D·D攻击死灵，而且用2祭品召唤剑圣。果然，炮灰就是炮灰，一味盲目进攻的城之内终于败在了华丽的尼古之下。在黑暗游戏里身心受创的他立即被送到了医务室。

接下来该本人了，城之内的仇就由我来报吧。胜利后，貘良回复到了正常人格，城之内也没什么大碍了。比赛继续进行，半决赛第2场，暗游戏VS海马，又是宿命的对决呀！再次观战，也再次见证了2号炮灰海马的失败，更充分见识到了游戏的超魔导的强劲。存档后，本人踏上了迈向"次时代决斗王"的最后一步。

经过一番苦战后，主角顺理成章地成为了"次时代决斗王"。2000KCP入手！卡店密码机使用权取得！得到特别卡：沉默魔法师LV8、LV UP、十字魔法！

袭来的古鲁斯之章

EC胜出的第2天，收到了海马公司的邮件，邮件通知最近有个叫"古鲁斯"的猎卡集团频繁在夜间抢夺其他决斗者的卡片，警告大家在夜里最好不要外出。靠，不外出怎么发展剧情？

晚上在B市遇到了依茜斯，她认同了我这个EC冠军的决斗之魂，而决定将一枚神卡交给我这个实力者，通过回答依茜斯的问题决定获得哪张神卡（结束之力：天空龙；巨大之力：巨神兵）。



与此同时，得到了神卡认同的海马也出现了，为了决定神的归属而和我展开决斗，炮灰2号的命运果然就是被轰杀（玩家如果不小心败在了这炮灰手上也不要紧，因为炮灰注定是只能输的。所以，如果输了的话，再在地图上找到海马并做掉他就可以拿回神卡），神卡华丽地入手！而另一张被游戏拿走。虽然入手了神卡，但是我肩上的担子一点也没有变轻松，反而感觉更重了。能力越大责任越大啊！

入手神卡后，晚上就会有古鲁斯的成员拦路发起黑暗决斗。次日傍晚在B市找到暗游戏，他将他对古鲁斯的调查结果告诉了我："古鲁斯"是一个专门猎取别人稀有卡的犯罪集团，同时，我和游戏所持有的神卡更是世上只有一枚的超稀有卡，看来我们已经毋庸置疑地成为了他们的狙击目标。

接着，中午在B市，我遇到了一个怪里怪

气的路人拉姆，他自称是决斗初心者，可是他却能感受到我卡组中的强大力量，真想和他决斗一场，但是他却以实力悬殊为借口拒绝了我的决斗邀请。

之后在晚上打败了一个叫“稀有卡猎人”（Rハンター，此人为随机乱入）的古鲁斯成员后，操纵他的马力古利用他的身体向赶来的暗游戏传话：城之内已经被马力古洗脑，他将会成为马力古对游戏复仇的一颗旗子，而我这个实力者自然也就妨碍到了他的计划，所以，他一定不会放过我们。怒！我一定要找出马力古的本体并灭掉他，救出城之内！

中午至傍晚这段时间里，在B市找到被洗脑后的城之内，他口口声声叫嚣着要打败我。战胜城之内后，依然没有解除洗脑的他就这样走了。接着再次找到暗游戏，发现这次换成了杏子被洗脑了……温柔地战胜杏子后，她的洗脑被解除，暗游戏决定大家四处去找找奇怪的决斗者。目标是纹脸陷阱男利希德！

晚上终于在B市找到了利希德，他竟然自称马力古？打倒利希德后，拉姆出现在大家面前，由于利希德奄奄一息，拉姆——也就是真·马力古的暗人格苏醒，更扬言要毁灭这个世界，然后他挥袖离去。

这时，依茜斯叫来了暗游戏，她讲述了马力古的身世。不过为了拯救城之内，我也只能去击败他了。依茜斯还告诉了大家一个坏消息：最后的一张神卡还在马力古手里，看来只有我和游戏用神卡去与之抗衡了。

次日中午于B市再次找到城之内后，傍晚再找到暗游戏，暗游戏得知若战胜城之内可能会威胁到城之内的生命，于是他给了我破坏轮和自爆开关。嗯，用自爆开关配合“终焉の轰き里”抽到的光之护封壁组卡组吧！调整好卡组后，再次找到找到城之内，开始拯救之战吧！此战只能战平！



终于，由于友情的力量，我和城之内成功达成平局，并使他恢复神智。这时，暗马力古出现，他居然敢取笑我们。接着要做的就是在B市找出影响世界安定的定时炸弹——暗马力古并打倒他。需要注意的是最后战胜暗马力古的那回合，神卡必须在场，所以围绕神卡组合卡组吧！下面推荐3个出神卡的方法：

1.特殊召唤。神卡可以用愚葬送进墓地后，用苏生系的卡苏生——虽然效果只有一回合。

2.生祭召唤。神卡需要3祭品，所以要尽量增加场上怪兽的数量，可以多装入巨大病毒（ジャイアントウイルス）、敏捷鼯鼠（素早いモモンガ）、再生SLM（リバイバルスライム）、多鲁多拉（ドル·ドラ）之类的卡，然后配合反射SLM（メタル·リフレクト·スライム）、恶魔圣域（デビルズ·サンクチュアリ）增加祭品数。

3.生祭召唤。同2，目的同样是增加场上祭品数，但是方法不同。这里采用凡骨+血之代价的方法，怪兽全部装备攻1900系和防2000系的普通怪兽卡，上级怪兽推荐1青眼，1迷宫壁，3未来翼龙；魔法方面下一些抽卡系卡+闪电漩涡之类的强力卡即可；陷阱方面需要采用两张血之代价，其他的大家自己斟酌吧！

用神战胜马力古后，马力古的暗人格终于消失了，表马力古出现，利希德也恢复过来了，正如依茜斯所说：“今天是我们伊修达尔家踏上新旅程的一天。”伊修达尔家的历史翻开了新的篇章。

接下来的就是ENDING画面了，本作的ENDING相当有意思——居然在下屏安排了一个神经衰弱的小游戏！一边玩着小游戏，一边听着ENDING音乐，感觉不错哦！



卡片店的决斗攻略法

游戏里在卡片店可以接受双六提出的一些难题，解决后能获得KCP，用KCP能购买卡片。完成前6个问题后，每升1级出两个新问题。每解开一个迷题，初级+50，中级+100，高级+150KCP。

初级试炼

01 どれで？どれを？

主要考验玩家的计算能力。ドラゴン・エッガー攻击岩石巨兵，幻想师攻击守备的ホーリ・ドール，斩首美女和攻击表示的ホーリ・ドール同归于尽，最后用ホーリ・エルフ给予最后一击！

02 召唤するしもべは？

召唤出ランブの魔精进行总攻击。

03 いただきます

使用两张モウヤンのカリー 回复自己400LP后，用火炎地狱和中午晚上的大火事将一切化为灰烬吧！

04 胜利のカタチ

对手的卡组里的卡所剩无几了。召唤恶魔调理师进行攻击，对手抽2张卡后只剩1张卡了，搞定！

05 助っ人登场！

先发动万恶的永恒禁卡——闪电雷击（サンダー・ボルト）灭掉可怜的青眼后，召唤出漆黑豹战士。先用栗子球（クリボー）攻击，之后以栗子球作为漆黑豹战士的攻击祭品做最后一击。

06 ギリギリの斗い

先用黑暗英雄（ダーク・ヒーロー ソンバイア）攻击漆黑豹战士。对手LP-100、己方黑暗英雄ATK降为1900，然后发动破坏轮炸掉己方的黑暗英雄。任务完成！

07 ペンギンの逆袭

反转ペンギン・ソルジャー，将对手场上两只ヂェミナイ・エルフ弹回手，然后用ペンギン・ソルジャー做祭品召唤铁腕ゴーレム并攻击幻影壁，最后发动总攻击即可。

08 攻守を使い分けろ！

发动右手に盾を左手に剑を后，召唤スター・ボーイ并把全部怪物转为攻击表示。用ホーリ・エルフ和对手的岩石巨兵双杀、トゥーン・アリゲーター灭掉暗魔界の霸王、ガーゴイル・パワード扑杀ダーク・ラビット后，胜利就在眼前了！

09 引かせてアゲル

先用大盘振舞侍攻击对手杀手蛇，再用恶魔调理师直接攻击，因为这两张卡的效果，对手手卡数变为9张。之后进入主要阶段2，反转场上的死亡考拉，对手LP-3600。回合后由于陷阱贪婪的作用，对手LP-2000，胜利！

10 コアラ3兄弟

发动魔法再生，用死者への手向け和右手に盾を左手に剑を换回墓地的光学。再发动强制转移，将マスター・オブ・oz转给对手，召唤出镜子幻想师COPYマスター・オブ・oz的数值后装备光学进行直接攻击。

11 逆转の方程式

解1：先发动右手に盾を左手に剑を，使青眼ATK降为2500后再融合召唤龙骑士，并扑灭青眼。

解2：融合出龙骑士后发动右手に盾を左手に剑を，用龙骑士去撞青眼，战败后发动陷阱卡——时の机械タイムマシーン特殊召唤龙骑士再打。

12 融合コンビネーション

融合出黑魔龙攻击之后再使用手上的融合解除特殊召唤红眼和恶魔召唤再次攻击。

中级试炼

01 ステルス部队

反转一张イナゴの军势破坏掉つまずき后，反转两张ステルスバード扣掉双六2000LP，再发动右手に盾を左手に剑を并反转另一张イナゴの军势破坏怨灵湿地带，最后召唤激昂のミノタウルス并发动攻击封じ把双六的アクア・マドール转为守备，发动总攻击后用イナゴの军势做最后一击即可。

02 咒缚を解き放て！

发动两张ブルー・ポーション，之后再发动サイクロン破坏掉暗黑の咒缚，此时LP变为50。发动神秘中华锅，选择攻击力炒掉薄幸美少女，シャドウ・グール装备巨大化和流星直击后攻击黑衣大贤者。

03 种族を超えろ!

先发动ダーク·ゾーン，之后发动移り气な仕立て屋，指定对手的执念之剑，将其装备到己方的ガーゴイル·パワード上，再给其装备デーモンの斧，发动DNA改造手术——选择机械族，发动リミッター解除，再用另一张DNA改造手术将场上怪兽种族变成战士族，并用剩下的移り气な仕立て屋把デーモンの斧转移给サンダー·ドラゴン，最后发动草原，给ガーゴイル·パワード装备龙杀しの剑，接下来用サンダー·ドラゴン攻击即可。

04 奈落からの光临

此题需要运用到サクリファイス的"战斗造成这张卡破坏时，装备的怪兽代替破坏，超过的伤害数值由对方承受"这一效果。

先分别发动3张奈落との契约，分别以マジシャン·オブ·ブラックカオス、マジシャン·オブ·ブラックカオス和ブラック·マジシャン做祭品，分别召唤假面魔兽マスクド·ヘルレイザー、マジシャン·オブ·ブラックカオス和サクリファイス。之后发动サクリファイス的效果——吸收点迷宫壁－ラビリンス·ウォール，再用マジシャン·オブ·ブラックカオス做祭品召唤ブラック·マジシャン·ガール，剩下的按照サクリファイス、假面魔兽、ブラック·マジシャン·ガール的顺序进行攻击就可以了。

05 吸收祭り

用千眼纳祭魔吸收一只青眼后，召唤月读命，用其效果将千眼盖上。再反转召唤千眼，发动效果。吸收1青眼之后发动攻击，千眼攻击完毕后发动手卡中的速攻魔法月书，将千眼盖上，现在就可以用月读命做最后一击了!

06 续·吸收祭り

这个简单——召唤月读命或使用月书使一只青眼变为里守备后，用サクリファイス吸收掉它后再发动攻击就可以了。

07 变幻自在

发动传说之都后用まのこマン召唤水魔神，发动突然变异，牺牲水魔神特殊召唤豆腐王（キング·もけもけ）。反转召唤场上的ハネハネ，使自己场上的豆腐王回手以发动豆腐王效果——特殊召唤豆腐，再用突然变异将其变异为千眼。用千眼吸收掉究级龙骑士后发动ダーク·ゾーン，最后发动攻击即可。

08 月と太阳

本题想要让玩家了解的是太阳书翻出的怪物不属于召唤。先用月之书盖上右边那只青眼(就是装备了己方黑いペンダント的那只)，接着发动トゥーンワールド后セット手里的トゥーン·ヂェミナイエルフ，并发动太阳书翻开它。发动血代，随便召唤圣魔还是食人虫均可，再发动血代用刚才召唤的怪召唤弹射龟。最后用トゥーン·ヂェミナイエルフ先直接攻击后进入主要阶段2，发动弹射龟的效果把自己场上的两只怪物射出。

09 执念の胜利

召唤八汰后发动死のマジック·ボックス——将八汰转移给对手并破坏对手的タイム·イーター，将两张执念之剑都装备给エルフの剑士。用エルフの剑士攻击超时空战斗机后，发动月书将其转为里守备，使得两张执念之剑破坏，又因为其效果，执念之剑又回到卡组最上面，再发动八汰鸟之骸抽两张卡。这时，手卡数为3，ムカムカ攻击力为1500，用它攻击八汰就可以解决战斗。

10 宇宙の生祭

本题可以让大家熟悉蝶剑＋铁骑的经典Combo，大家以后不妨试试用蝶剑＋铁骑＋王立图书馆进行无限抽卡，本战术可以广泛使用于抽卡系战术，如埃及大法师。

由于对手宇宙收缩的



效果，我方场上只能最多同时存在5张卡，所以先用两只青眼召唤AM-7，否则之后不能使用其他卡。接着利用经典的蝶剑＋铁骑COMBO先后破坏掉对手场上的魔法吸收和银幕镜壁，具体方法为：给对手铁骑装备蝶剑，因为铁骑效果，蝶剑被破坏，发动蝶剑效果——蝶剑回手，再连锁发动场上盖的突风破坏魔法吸收；再次利用上面的COMBO破坏掉银幕镜壁。最后用早葬复活青眼，并装备上蝶剑后发动总攻击。



11 ダブルヒーロー

发动おジャマトリオ后召唤守墓的暗杀者，再发动魔法再生——以勇气の旗印和移り気な仕立て屋换取墓地里的明镜止水之心，将其给对手场上任意一只オジャマトークン装备后，发动王家长眠谷，再用守墓的暗杀者攻击装备了明镜止水之心的オジャマトークン，发动守墓的暗杀者效果将受攻击的オジャマトークン转为攻击表示，剩下的就交给场上的两个英雄（ダーク・ヒーロー ゾンバイア）吧！

12 巨・巨大化

将两张巨大化分别装备给己方场上的シーザリオン和グレート・ホワイト后，先用ホーリーエルフ攻击青眼，再用グレート・ホワイト攻击青眼，シーザリオン攻击シーザリオン即可。

上级试炼

01 巨・巨・巨大化

给己方的シーザリオン、ハーピィ・レディ和对手的机械军曹分别装备巨大化后，先后用ハーピィ・レディ攻击对手的シーザリオン，シーザリオン攻击对手的エルフの剑士，最后攻击机械军曹就搞定。

02 贯通を极めろ！

给对手的ホーリー・エルフ装备ビックバン・シュート后，发动ハリケーン使ビックバン・シュート回手，因为ビックバン・シュート效果，ホーリー・エルフ被除外，之后给异次元の战士装备ビックバン・シュート并攻击对手的魂を削る死灵，除外这个墙壁，最后一击就交给マハー・ヴァイロ吧。

03 アメーバ大冒险

发动王家の神殿后セット天罚，反转召唤场上的アメーバ，发动死のマジック破坏幻影壁，将アメーバ转给对手。这时，アメーバ效果发动，得赶快连锁天罚，丢弃援军使アメーバ效果无效并被破坏，再发动手卡中的死者转生——丢弃强制转移拿回アメーバ。发动场上アビスソルジャー效果——丢弃アメーバ，将对手的平和使者弹回。最后发动自律行动ユニット，苏生对手的幻影壁并发动全体总攻击。

04 ウェポンマスター

给对手的纽特装备流星弓使其攻击力下降1000，再给己方场上的小电眼装备破邪大剑、闪光双剑，重力斧（COST卡：蝶剑、静寂之棒），之后利用闪光双剑效果攻击两次后顺利达成目标。

05 ザ・侍

发动攻击封じ将青眼转为表守备，再发动暗の访れ（丢弃青眼和恶魔召唤）将青眼转为里守备。发动恶梦の拷问部屋后给一张一刀两断装备两张黑いペンダント，再召唤豹战士。

攻击顺序：未装备黑いペンダント的一刀两断→剩下的一刀两断→豹战士（牺牲装备有装备卡的一刀两断）。

06 首饰りは谁のもの？

发动恶梦の拷问部屋后用月书盖上对手的恶魔召唤，再给圣魔装备两张黑いペンダント后召唤グレート・ホワイト。进入战斗阶段，按照圣魔→グレート・ホワイト→キャノンソルジャー的顺序进行攻击后进入主要阶段2，

发动キャノンソルジャー效果（牺牲顺序：グレート·ホワイト，圣魔，キャノンソルジャー）

07 命のリレー

本题其实就是讲解了处刑人被禁的原因之一。

先覆盖リビングデッドの呼び声后召唤处刑人攻击，双方同归于尽（这时不发动卡的效果），再用バイザーショック攻击，被破坏后发动手卡里的命の纲特召バイザーショック将リビングデッドの呼び声弹回手，并和对手的怪兽同归于尽。最后，重点来了：发动手中的リビングデッドの呼び声苏生黑蝎，逃げ足のチック进行攻击，攻击后发动其效果，将リビングデッドの呼び声再次弹回手，接下来的就是再苏生黑蝎逃げ足のチック→再弹リビングデッドの呼び声，直到把对手LP减为0。

08 发动顺を见拔け！

发动早すぎた埋葬苏生ならず者佣兵部队。发动ならず者佣兵部队效果：破坏己方场上的黑魔导；发动泉の精灵回收早すぎた埋葬；发动场上SET的バベル·タワー；发动奇迹の复活利用バベル·タワー的两个魔力计数器苏生黑魔导；用死者への手向け以早すぎた埋葬为代价破坏掉己方场上的黑魔导；由于王立魔法图书馆将卡组的魔导战士 ブレイカー抽上手；召唤魔导战士 ブレイカー；发动リバースソウル，对象是食人虫。发动奇迹の复活利用バベル·タワー的两个魔力计数器苏生黑魔导。连锁奇迹の复活发动非常食，将奇迹の复活送进墓地，回复1000LP。继续发动トゥーン·ワールド以积累魔力计数器。发动メガトン魔导キャノン，破坏对手场上所有卡。进行总攻击。

09 死にゆく类人猿

反转召唤イナゴの军势破坏门前払い后，反转召唤ダークジェレイド，利用其效果降低イナゴの军势800点攻击力，对降低イナゴの军势发动突进使其攻击力上升为900点后，用破坏轮炸掉召唤イナゴの军势，此时双方都进入了绝体绝命的状况。直接结束本回合，在结束阶段利用对手场上エクトプラズマー的效果，任意牺牲一只怪兽即可。

10 墓荒らし3兄弟

用月书盖上人造人。发动3张墓荒らし，分别将觉醒、ライトニング·ボルテックス、ニトロユニット加入手卡。以光の追放者做祭品召唤暗黑魔族ギルファー·デーモン。以リーフ·フェアリー为代价发动ライトニング·ボルテックス。发动次元の歪み特召リーフ·フェアリー。SET并发动生命力吸收魔术。食人虫转为攻击。给リーフ·フェアリー装备觉醒。给对手的人造人装备ニトロユニット。发动攻击（暗黑魔族→リーフ·フェアリー→食人虫）。进入主要阶段2，发动リーフ·フェアリー效果。最后防止并发动セメタリーボム

11 融合最强传说

发动融合，特殊召唤青眼究级龙。反转圣魔回收融合。发动融合，特殊召唤超魔导。发动死者转生，以宝贝龙为代价回收青眼。以圣魔和デス·カンガルー为祭品召唤青眼。发动守备封じ将エルフの剑士转为守备表示。给超魔导装备メテオ·ストライク。青眼究级龙和青眼分别攻击翻弄するエルフの剑士。超魔导攻击薄幸美少女。



12 逆转王シナト

发动奇迹の方舟，以ジャッジ·マン和深渊の暗杀者为代价守备表示召唤天界王シナト。因为深渊の暗杀者效果，回收墓地的ペンギン·ソルジャー。召唤ペンギン·ソルジャー。使用浅墓SET灵灭术师カイクウ。发动停战。用青眼攻击デス·カンガルー、ペンギンソ·ルジャー攻击地雷蜘蛛。发动重力解除。用天界王攻击魔镜。灵灭术师カイクウ进行最后一击。

文 KAKUSIKI 编 铭风



虽然说本作是一个冷饭作品，不过，从拿到手后，一开机，感觉就不一样了。开场有了OPENING，虽说不是很华丽，不过由于主题曲是最新的《EXE》动画里的主题曲，FANS听了一定很感动吧。

NDS
洛克人EXE5DS 双生领袖
◆Capcom◆A·RPG◆2005年7月21日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
ロックマン エグゼ5DS ツインリーダーズ

《洛克人EXE5DS 双生领袖》系统进化详解

一 系统的改进

本作把GBA上的两部作品合二为一。在游戏一开始就可以让你选择是玩《布鲁斯小队》还是《加奈尔小队》。为了让玩家更好地体会两个版本的乐趣，所以本作中史无前例地有了两个记录！

虽说本作在画面上与GBA相比没有多大的改进，不过在音乐方面却有了突破性的飞跃！而且游戏中充满了语音，尤其是在战斗中，更是全程语音的，绝对给人一种热血沸腾的感觉。为了满足历代FANS，在NDS的GBA卡槽里插入不同的《EXE》系列作品，战斗时的BGM就会变成这一代的BGM哦，真是令人很怀念啊！这些音乐不仅仅是回归，同样重新制作，旋律和音质都大副提升！

二 新系统详解

由于NDS比起GBA多了两个按键和一个触摸屏，所以操作方式上有所改变。在通常地图画面，基本操作和GBA版一样，值得注意的是下方的触摸屏上直接有替代START键的“ACCESS”和替代R键的“PLUGIN”，“PLUGOUT”。在现实世界中，直接触摸洛克人的话，就可以与其对话，获得游戏中剧情方面的提示（用L键也可以达到这个目的）。在电脑世界中，PET画面右下方的“マップ”按键可以切换下屏幕PET画面与地图显示，不过前提是你要拿到这个区域的地图文件。这个地图文件一般来说就在这个区域里，以蓝色的神秘数据的形式（通称水晶）出现。



在战斗画面，用X、Y键可以切换战斗队员。当完成第一次的解放任务后就可以得到小队战斗系统了。不过遗憾的是，由于战斗伙伴并非真实的NAVI，而是镜象文件，所以战斗时没有语音……战斗时更换队员推荐使用下方的触摸屏，因为不容易出错。战斗中，队员的更换次数是有一定限制的（初期为3次）。

这次的芯片交换器和以前几作稍有不同，由于这次记录需要时间较长，而每一次使用交换机都要自动记录，比较麻烦，所以这次允许一次进行最多10张芯片的交换，比如3张一换的，就可以依次放入30张作为一次交换，记录结束后拿到10张CHIP。



关于本作洛克人的心灵窗户。与GBA相比，除了不安，同步，通常，愤怒，黑暗以外，还新增了一种，被称为危机。背景色是粉红色的，这种状态洛克人不能进行魂融合，不过，你作为热斗，可以通过麦克风给洛克人加油！常用的是“がんばれ、ロックマン”当然，不会日语的话，那就厚道地告诉你一个好办法，那就是对准麦克风吹气。如果加油成功的话，洛克人就能一下子脱离危机状态，得到一定量的HP恢复（或得到一个防护罩），同时还立马会变成同步状态。



关于解放任务的变化。这次解放任务中允许与伙伴进行协力攻击。就是当两个NAVI站在同一个方格里面时（均为未行动），然后选择与某某一起战斗的话（××とい，しょにたたかう），另外一个NAVI就会在战斗中给你帮助。比如，当你站在第一排时受到攻击，骑士人会保护你，加奈尔会在每一回合一开始使用加奈尔加农（カーネルキャノン），而洛克人则会使用一些基本芯片来协助攻击，比如加农炮，迷你炸弹，长剑等等。解放任务中，按键键位与前作有所不同，L、R键用来看地图，X、Y键用来进行NAVI的切换。用下屏幕的Escape指令来脱离解放任务。



这次的SAVE也不再在队长指令里了。而是要手动打开PET，即用下画面的ACCESS指令，然后选择セーブ。也就是说，不论是谁都可以记录了，不过限制仍然和前作一样，就是一回合只能储存一次！战斗中，在我方发动协力攻击时，而且其中有一个人为洛克人时，在我方发动同步时按下Y键（使用说明书上写的是X键，不过我是按Y键发动的），就可以发动强力的双人合体攻击！发动后同步状态消失。比如和布鲁斯在一起就可以发动双英雄（ダブルヒーロー），合体攻击方式因人而异，布鲁斯的是全体攻击，而加奈尔的战斗斗篷风暴则是单体强力攻击！

在解放任务中，可以使用传送芯片（トランスポーターチップ，简称TP芯片），使用TP芯片的话可以和另一个版本中的同等地位的NAVI做互换，使这个NAVI在本场解放任务中一时出战。使用一次要消费一个TP芯片。TP芯片不是一开始就可以使用的，要顺利通关任何一个版本才可以在另一个记录中的另一个版本中使用，或者一开始就和通关了的《EXE5》的GBA卡进行连动，这样的话也可以使用。和GBA卡带连动的话要注意，如果DS版选的是加奈尔小队的话，GBA槽就要插《EXE5布鲁斯小队》，反之同理。还有，在解放任务中，根据GBA卡槽中插的“《EXE》系列”，相应的NAVI会有POWERUP！比如说，插入《EXE2》的话，骑士人和磁力人就会POWERUP，能力上升的NAVI头上会有“P ↑”的符号。

关于组队作战。当完成第一次的解放任务后，小队队长会给你带来一个他自己NAVI的镜象文件，从这个时候开始就可以使用组队战了。不过在剧情里，有时候是不能使用组队战的，还有就是解放任务里也不能开启组队战。在第二次解放任务以后，队长就会在你自己的主页里放上一个NC机器（NCマッシン），从那里可以进行镜象文件的下载（其实就是选择和你同行的NAVI）最大一次可以携带2名。



队员的状态在PET里面的ネットナビー项里面可以查看。里面会显示同伴的HP，子弹攻击力，固有芯片攻击力，以及队友的协力攻击方式。携带队员的好处就在战斗时他们会给你辅助攻击，还能够发动合体攻击。战斗时还能替换洛克人和病毒作战。协力攻击是自动发动的，不过首先，洛克人不能是黑暗状态。其次，小队成员一定要装备着程序“P・サポート”。同样地，洛克人自身如果没有装备程序“サポート”的话，也是不能为同伴进行援护的。发动合体攻击的方式和解放任务中不同。前提条件一样，就是发动者要在同步状态下，然后与能够发动合体攻击的人交换出场就可以了。最后对于协力攻击作一下补充，个人觉得防御系的辅助和急救系的辅助都很好用，因为他们只有当你操作失败时才会发动，而攻击系的则比较不好用。因为你不能预测其何时会出来攻击，很有可能卡住你的位置，导致你不能移动，或者和你的攻击目标重叠，导致攻击落空。因此个人不建议使用攻击系的NAVI。全部合体攻击如下：

布鲁斯小队

ロックマン＋ブルース＝ダブルヒーロー
ロックマン＋ナパームマン＝ダブルバルカン
ロックマン＋サーチマン＝クロススコープ
ブルース＋マグネットマン＝マグネットザン
マグネットマン＋ジャイロマン＝マグエアレイド
ナパームマン＋メディ＝ケミカルボム

加奈尔小队

ロックマン＋カーネル＝Bレインラッシュ
ロックマン＋ナイトマン＝Bシュート
ロックマン＋ナンバーマン＝コクバンケシボム
カーネル＋シャドーマン＝エンゲツサッポウ
ナイトマン＋トマホークマン＝ナイトスロー
シャドーマン＋トードマン＝ガマオトシ

在队员的状态画面，触摸一下CUSTOM的话，可以进行队员的程序改造。这里用的程序是组队程序，是与洛克人的程序不同的“P・”程序。同样也有一些规则，就是同色的不能相连。还有就是不能超过规定的格数。每个队员的可用格数是不相同的。越是强力好用的，格数就越少。队长和智囊有6格，侦察与攻击有8格，防御有5格，辅助的有10格。然后说一下P程序。一共分以下几类（本段中的程序都是指P程序，P字全部省略）：1.HP+XXX系，一看就知道，最大HP上升用的。2.サポート，装备后，战斗里可以给我方战斗人员以帮助。3.バトルパック+X，这是个好东西，能使装备的小队成员的所有能力上升。上升的能力包括HP最大值，子弹攻击力，蓄力攻击攻击力，固有芯片攻击力，辅助攻击攻击力，合体攻击攻击力。

三 关于组队战中的建议

由于队友可以在战斗中给你很大的帮助，所以，建议放入一个防御系的NAVI（骑士人或磁力人），因为当你在第一排作战时，万一不巧受到了攻击，他们会出来保护作战者。这样的好处在于：1，不会因为受伤而被扣评价。2.即使攻击中被攻击也不会中断攻击。3.战斗者不会减HP，攻击伤害由防御者来承受。不过当防御者HP过低，以至不能承受这次攻击时，他就不会作出援护防御。4.不会使同步状态因为受创而消失。

在合体攻击方面（ダブルアタック）对单体，《布鲁斯小队》里面推荐的是与汽油人的组合——双重机关枪（ダブルバルガン）一共30发，相当于一个机关枪的P.A.。《加奈尔小队》推荐的就是与加奈尔队长的组合，由于这个组合原来就是单体攻击的，而且威力强



大，很实用。

在平时群体作战，或是解放战斗时，《布鲁斯小队》推荐的是与队长布鲁斯的组合——双重英雄（ダブルヒーロー）这个也是“《EXE》系列”中比较有名的一个“P.A.”，由于这个攻击是无视敌人位置的全体攻击，而且一共7发，所以很好用。《加奈尔小队》中则较喜欢与骑士人的组合，这个组合一定要站在场地中间一行发动才能攻击到敌人全体区域。此合体攻击威力很大，而且有贯通效果，更有魅力的是，这个合体攻击有BREAK效果，也就是说可以对防御中的敌人进行全额伤害！是诅咒盾的克星。其他的也有很实用的合体攻击，大家就请根据上文的列表慢慢试试吧。一般，没有洛克人的组合使用频率不高。因为战斗开始时，总是洛克人打头炮的，要先换人再得到同步，不太实用而且麻烦。以前战斗都是用强力全体攻击的CHIP来快速结束战斗，现在也可以先用基本快速的CHIP，推荐用空气射击（エアシュート）或是机关枪（バルガン）来得到同步，然后发动合体攻击得到一个TRIPLE DELETE。

四 关于和GBA连动

目前为止，知道的可以和本作通讯的有《EXE》，《EXE2》，《EXE3》，《EXE3黑》，《EXE4红日》，《EXE4 蓝月》，《EXE4 · 5 真实操控》，《EXE5 布鲁斯小队》，《EXE5 加奈尔小队》，《我们的太阳》，《续 · 我们的太阳》，《新 · 我们的太阳》。下面列出联动后的结果，前面带“★”的说明要将卡带插在NDS中才有效果，拔除后效果消失：

《EXE》：★切换战斗背景音乐为《EXE》的Arrange版。

在黑网络4出现一个能将你的预备文件夹换成“对战文件夹”的黑色NAVI。

★解放任务时，布鲁斯和加奈尔能力上升。

《EXE2》：可以在爸爸的研究室里用半价买到辅助芯片。

★切换战斗背景音乐为《EXE2》的Arrange版。

★解放任务时骑士人与磁力人能力上升。

《EXE3》：在エンドエリア1会有贩卖程序的NAVI出现，卖的是チャージ+1/ラピッド+1/HP+500。

★切换战斗背景音乐为《EXE3》的Arrange版。

★解放任务中影子人与旋翼人能力上升。

《EXE4》：在网络里的各大揭示板上会有游戏中P.A.的组合方法。

★切换战斗背景音乐为《EXE4》的Arrange版。

★解放任务中汽油人与战斧人能力上升。

《EXE4.5》：★切换战斗背景音乐为《EXE4.5》的Arrange版。

★解放任务中数字人与搜索人能力上升。



《EXE5》：插入击倒FORTESP的《EXE5》后(任意版本)，在游戏中就可以使用FORTE CROSS ROCKMAN这张究级的改造卡。

插入通关后的《EXE5》可以将GBA的文件夹传送到NDS中，作为备用文件夹来使用。

在日暮的店里可以在FREESPACE购入另一版本的NAVI芯片。

插入现在游戏的不同版本的《EXE5》的话，就可以一开始就得到TP芯片。

★解放任务中美迪与蟾蜍人能力上升。

《新 · 我们的太阳》：连动后，可以得到新形态“SOL CROSS ROCKMAN”。



连锁文字游戏

和《EXE4.5》联动后热斗自己家里的HOMEPAGE会有一个程序精送来一封谜之电子邮件。这又是一个连锁文字游戏。详解如下：

提示一：科学の庭にある海へと诱う。

目印目标地点：科学省通向船的路上的指路牌。

提示二：水に浮かぶ　乘り物　それを支える心脏。

目标地点：船的机关室里最右边的引擎。

提示三：君の腹を满たすもの。

目标地点：自己家里的冰箱。

提示四：战乱の时代を君に传えるもの。

目标地点：シャチホコ城楼梯旁边揭示板一样的东西

提示五：振り出しに终る。

目标地点：回到热斗自己电脑的HOMEPAGE。

完成后报酬：50000G

五 部分不足

1.以前，《EXE5 布鲁斯小队》中的美迪在解放任务中有个很好用的BUG，这次被取消了。

2.关于这次的组队战的缺点。在战斗时，洛克人一旦在魂融合状态下交换队员，就会被强制解除魂融合状态。

3.虽说是组队战，不过如果洛克人死的话，也会直接GAMEOVER。还有，如果伙伴被DELETE的话，在再次到NC机器去下载之前是不能用的。一定要去复活之后才有。

六 关于MINIGAME

这次DS版里多出了一个小游戏，是考验记忆力的。一共有4个难度等级。得到的奖品都是组队队员的程序。4个等级分别在豪华游船上的战斗机器里（ネットバトルマシンの电脑），古城的楼梯口的风神的电脑里（ふうじんの电脑），秋原镇的公园的松鼠里面（リスの电脑13），从秋原2区过去的厨房的电脑里（キッチンの电脑）。不完成前一个的话，后一个是不会出现的。

最后要说的话：基本上攻略流程与GBA版没有什么本质变化。可以参看以前的攻略。不过有一点要注意，就是在受到队长给你的邮件后，最好去找他一下。因为剧情中有个地方他会教你使用组队战斗。这段在GBA版里是没有的，所以提醒大家不要卡在这里了。

附录1 卡片密码

在日暮的店里依然有着数字机。现在列出目前为止的所有的数字机号码，全部可以在本作使用。

辅助芯片类	
00798216	アントラップ
90914896	フルエネルギー
12118790	フルエネルギー
28706568	オープンロック
64664560	オープンロック
73978713	オープンロック
29789661	エネミーサーチ
64892292	シノビダッシュ

程序类	
45654128	HP+400（黄）
31084443	HP+50（黄）
90630807	HP+200（ピンク）
13926561	HP+300（白）
03419893	HP+400（ピンク）
72846472	HP+500（白）
28256341	ソウルタイム+1（黄）
63231870	アタックMAX（黄）
36695497	ラピッドMAX（ピンク）
87412146	チャージMAX（白）
97513648	メガフォルダ2（绿）
15595587	カスタム+2（青）
80246758	バスターパック（青）
30112002	ボディパック（绿）
09609807	ラッシュサポート（黄）
79877132	ビートサポート（青）
54288793	タンゴサポート（绿）

程序旋转类	
12541883	スピンブルー
78987728	スピングリーン
30356451	スピンレッド

战斗芯片类	
48958798	ノイズストームS
05068930	ナビスカウトV
68799876	ダークインビジ*
10386794	シラハドリR
73877466	カキゲンキン*
25465278	ダイコウズイ*
18746897	リカバリ−300Y
10133670	マヨイノモリ*
35321321	ガンデルソル
3007765623	カスタムボルト3G
35607360	ヒライシン*
68942679	スチールリベンジP
50364410	バグシユウセイ*
83143652	クイックゲージ*
44213168	バッドメディスン

DS版专用	
85375720	TPチップ
28475692	P・HP+100
22323856	P・バトルパック1
01285874	リーダーズレイドL
39285712	ロードオブカオスX
66426428	P．バトルパック2

口袋妖怪详尽分析 VOL.10

文 幻隕の妖月、随随 编 马修

火箭队

武藏、小次郎和喵喵的恶搞表现在动画中一定给各位宠物小精灵迷们留下了深刻的印象，这次的口袋妖怪详细研究就来为大家介绍一下他们所使用的代表性宠物小精灵。动画中部分小精灵并未进化，而PM对战中很少使用未进化的精灵。研究只介绍这些精灵的进化形态。

猫老大 フリーザー

波丝猫宠物小精灵。嘴边张开的六根胡须可以探测四周空气流动的情况，一旦被抓住胡须，就变得十分乖巧了。



升级所学招数

——：抓(ひっかく)
——：叫声(なきごえ)
——：撕咬(かみつく)
10：撕咬(かみつく)
18：招财猫(ネコにこばん)
25：偷袭(だましうち)
34：噪音(いやなおと)
42：乱抓(みだれひっかき)
49：割裂(きりさく)
55：蒙住眼睛(ねこだまし)
※61：虚张声势(いばる)
※虚张声势只能在《火红・叶绿》版中学到。

能力方面

种族值

HP	65	攻击	70	防御	60
特攻	65	特防	65	速度	115

各项能力极限值

HP	334	攻击	262	防御	240
特攻	251	特防	251	速度	361

属性为普通，受到的攻击效果如下：
效果加倍：格斗；
无效：鬼；
别的都为一般效果。
特性为柔软(じゅうなん)，不会变成麻痹状态。

可以装的技能机器

03	05	06	10～12	15	17	18
21	23～25	27	28	30	32	34
40～46	49	H1	H5			

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
こごえるかぜ	こらえる
じこあんじ	すてみタックル
スピードスター	どろかけ
ねごと	のしかかり
まるくなる	みがわり
ものまね	ゆめくい

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
撒娇(あまえる)	—	100%	20	敌攻击降二级。	和300号向尾猫(エネコ)遗传。
恨(うらみ)	—	100%	10	敌最后使用的技能PP减少2～5点。	和206号土龙(ノコッチ)遗传。
催眠术(さいみんじゅつ)	—	60%	20	敌睡眠。	和327号圈圈熊(パッチール)遗传。
自我暗示(じこあんじ)	—	—	—	10	把敌人身上的状态变化加到自己身上。
号圈圈熊(パッチール)					和327遗传。
猫之手(ねこのて)	—	—	—	20	随机使用队伍中其它妖怪的技能之一。和300号向尾猫(エネコ)遗传。
健忘(ドわすれ)	—	—	—	20	自己特防升二级。 和324号火炭龟(コータス)遗传。

注：以上所有技能均可通过图图犬素描来遗传。
生蛋分组：陆上组；蛋孵化所需步数：5120步；公母比例：♂ 50%，♀ 50%。在《火红・叶绿》版本中捕捉到猫老大或者喵喵时，身上有5%几率携带きんのたま。

推荐用法

火箭队代表性的宠物小精灵喵喵，和火箭队老大最最宠爱的猫老大，想必一定给各位PM爱好者们留下了深刻的印象吧。在PM的对战中，猫老大以其优异的速度和丰富的干扰招数还是能发挥很大的作用。

典型的速攻型猫老大，推荐配虚张声势+自我暗示+压迫+影子球/燕返，因为是打速度战，性格修正速度的喵喵无疑是培养的首选。速度个体优异但性格修正物攻的也可以培养。努力分满速度，剩余给物攻，也可以分给耐久。虚张声势让对手混乱并提升对手的物攻，然后通过自我暗示将上升的能力暗示过来，来达到干扰和强化并行的效果，再通过压迫和影子球进行攻击。配压迫一来是普通系招数，本系使用有威力加成，二来压迫有30%的麻痹效果，而猫老大的特性是不会被麻痹。因此即使对同步率特性的PM使用压迫，对手麻痹后也无法依靠特性使得猫老大陷入麻痹状态。而猫老大的极限速度能够超越耿鬼这样的高速PM，本身普通属性又不怕鬼系精灵的攻击，在看准对手精灵使用影子球的时候换上，并使用影子球来重创对手，相当有针对性。作为普通系PM，猫老大又能掌握到燕返来反克格斗系PM，而格斗系PM的速度又普遍较慢，可以有效地打击HP不足的格斗系PM。同时虚张声势的混乱效果和压迫附带的麻痹效果又能构成双封锁，道具装备光粉来间接提高封锁率是再合适不过了。

利用高速进行干扰游击的猫老大，推荐努力分满速度，剩余给耐久。猫老大能够掌握的干扰招数相当繁多，应当选择合适的干扰招数来配合队伍需要进行攻击。下马威只有在刚上场的回合使用才有效，而且必定让对手害怕，给干扰游击型的猫老大使用无疑再合适不过，本系使用威力有40，每次换上给对手来上一下还是能造成不少伤害的。乱抓同样为普通系招数，用来破坏对手的替身战术非常有效，还可以利用自身高速进行挑拨来阻碍对手使用非攻击招数，尤其是对付影布。或者使用催眠+食梦这样干扰+攻击并行的战术。也可以先虚张声势对手来创造机会催眠。

喜欢赌运气的朋友不妨尝试一下撒娇+健忘+猫手+睡觉的配招组合。努力分满速度别的全部给耐久。撒娇和健忘提升自身的耐久，利用猫手抽取队友的招数来进行攻击，睡觉来恢复HP。因为猫手随机性太大，此战术娱乐效果远远大于实战效果，建议队友里有会使用大爆炸的PM，万一猫手抽取到大爆炸，由于是普通本系，加上大爆炸攻击的时候对手防御减半，其威力足足有750！

如果养出性格修正特攻的极品喵喵不愿意浪费，可以考虑配上求雨+闪电+水波动+干扰招数这样的天气特攻组合，或者催眠+食梦+撕咬+10万伏特，用法十分简单，就不再多做阐述了。猫老大自身耐久并不优秀，也没有什么特别适合双打的配招，不推荐在双打中使用。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品喵喵的能力，供各位生蛋时参照对比。

阿柏怪 アーボック

眼镜蛇宠物小精灵，捆绑能力很强，连铁桶都可以挤扁，一旦被它卷住，就不可能逃出来。

能力方面

种族值

HP	60	攻击	85	防御	69
特攻	65	特防	79	速度	80

各项能力极限值

HP	324	攻击	295	防御	260
特攻	251	特防	282	速度	284

属性为毒，受到的攻击效果如下：
效果2倍：地面，超能；
效果一般：普通、火、水、电、冰、飞、岩石、鬼、龙、恶、钢；
效果减半：草、格斗、毒、虫。
特性有两种：
威吓(いかく)，上场时使对方物理攻击下降一阶段。
蜕皮(だっぴ)，每回合有30%几率治愈自己的异常状态(毒，剧毒，麻痹，烧伤，睡眠，冰冻)。

升级所学招数

——：缠绕(まきつく)
——：瞪眼(にらみつける)
——：毒针(どくばり)
——：撕咬(かみつく)
08：毒针(どくばり)
13：撕咬(かみつく)
20：蛇眼神(へびにらみ)
28：噪音(いやなおと)
38：溶解液(ようかいえき)
46：能量储备(たくわえる)
46：能量放出(のみこむ)
46：能量吸入(はきだす)
56：黑雾(くろいきり)

可以装的技能机器

06	10	11	15	17～19	21	23
26～28	32	36	41～46	49	H4	

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
いわなだれ　こらえる
すてみタックル　ねごと
のしかかり　みがわり
ものまね

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
恨(うらみ)	—	100%	10	敌最后使用的技能PP减少2～5点。	和206号土龙(ノコッチ)遗传。
追击(おいうち)	40	100%	20	敌交换妖怪时仍能击中且威力倍增。	和20号拉达(ラッタ)遗传。
打倒(たたきつける)	80	75%	20	无特效	和254号草蜥蜴(ジュカイン)遗传。
剧毒之牙(どくどくのキバ)	50	100%	15	30%几率令对手敌中剧毒。	和336号哈奇蛇(ハブネーク)遗传。
围攻(ふくろだたき)	10	100%	15	队伍中全部妖怪各作此攻击一次，伤害依各妖怪能力分开计算，异常状态或濒死的妖怪不作攻击。	和215号狃拉(ニューラ)遗传。

注：以上所有技能均可通过图图犬素描遗传。
生蛋分组：陆上组、龙组。蛋孵化所需步数：5120步。公母比例：♂ 50%、♀ 50%。在《火红・叶绿》版中捕捉到阿柏怪时，身上有5%的几率携带どくバリ。

推荐用法

阿柏怪的整体能力平平，没有什么突出之处。但它的两个特性倒是都相当不错。养出不同特性的极品都能有很好的用处。威吓特性的阿柏怪比较适合利用特性来进行游击，降低对手攻击从而间接提升自身耐久；而蜕皮特性则适合搭配上睡觉，原本睡觉是固定三回合醒，因为有蜕皮的特性，一回合醒来也很有可能。

最适合阿柏怪的配招是蛇眼神+塌方+地震/毒炸弹+睡觉了。努力分满物理攻击，剩余分给耐久。蛇眼神的效果和电磁波同样是使对手麻痹，但电磁波是电属性，无法使地面属性的PM麻痹，而蛇眼神就不存在这样的问题了，但命中只有75。麻痹降低对手速度后，配合塌方来进行双封锁是再适合不过了；而地震或者毒炸弹则是用来增加打击面，地震克制的面广，毒炸弹是毒系本系有修正威力巨大，因为无法同时存在两个异常状态，因此不推荐巨毒之牙和蛇眼神同时配备。睡觉用来恢复HP，配合它的特性非常值得选用。无论是配合威吓特性用作游击还是配合蜕皮特性强打都十分有用。另外也可以使用蛇眼神+围攻，装备王者之证进行首发攻击，麻痹对手降低对手速度后靠围殴来进行封锁。若队友全部正常，围殴的攻击判定是6次，每次都能有10%的害怕效果，用作双封锁非常合适。

消耗型的阿柏怪推荐配缠绕+巨毒+保护+睡觉，装备饭菜使用，努力全部分给耐久。缠绕锁住对方不让其换人，然后下毒，再依靠保护配合睡觉来拖延回合把对手慢慢绞死加毒死，非常符合毒蛇的形象。尽管阿柏怪耐久并不优秀，但毒属性弱点少，加上自身优秀的特

性，只要缠住的PM没有有效对付自己的手段，完全可以进行消耗。

阿柏怪尽管还可以使用储备+能量放出+能量吞入这一招数组合，但自身耐久并不优秀，这样拖延回合的战术并不合适。巨毒之牙附加效果相当不错，认为自己运气很好的朋友可以搭配威吓特性的阿柏怪进行游击使用，让对手中毒。因为毒属性被地面属性克制，阿柏怪自身耐久也并不优秀，若打算在双打中使用，推荐选用威吓特性的阿柏怪，和同为威吓特性的队友搭配，上场就双威吓，大大降低对手的物攻能力，从而减少地震对自己的伤害。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品阿柏蛇的能力，供各位生蛋时参照对比。

双弹瓦斯 マタドガス

毒气宠物小精灵，喜欢腐烂垃圾所发出的气味。寂静的夜晚里，在不打扫的民家的垃圾桶里搜寻食物。

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
分担痛苦(いたみわけ)	—	100%	20	双方HP加起来再平分。	和200号梦妖(ムウマ)遗传。
噪音(いやなおと)	—	85%	40	敌防御降二级。	和089号臭臭泥(ベトベトン)遗传。
鬼火(おにび)	—	75%	15	敌烧伤，对炎系妖怪无效。	和356号木乃伊(サマヨール)遗传。
精神光线(サイケこうせん)	65	100%	20	10%几率令敌混乱。	和200号梦妖(ムウマ)遗传。
殊途同归(みちづれ)	—	—	5	当回合如果因对方攻击使自己HP减为0，敌方的HP也会减为0。	和094号歌鬼(ゲンガー)遗传。

若想同时遗传到分担痛苦+鬼火+殊途同归，则先由歌鬼将殊途同归遗传给梦妖，再由梦妖同时遗传分担痛苦和殊途同归给木乃伊，最后木乃伊同时将三招一起遗传给双弹瓦斯。

生蛋分组：无定形组。蛋孵化所需步数：5120步。公母比例：♂ 50%，50%。在宝石版本中捕捉到瓦斯弹时，身上有5%几率携带けむりだま。

能力方面

种族值

HP	65	攻击	90	防御	120
特攻	85	特防	70	速度	

各项能力极限值

HP	334	攻击	306	防御	372
特攻	295	特防	262	速度	

属性为毒，受到的攻击效果如下：
效果2倍：超能；
效果一般：普通、火、水、电、冰、飞、岩石、鬼、龙、恶、钢；
效果减半：草、格斗、毒、虫；
无效：地面。(特性缘故)
特性为浮游(ふゆう)，自己不会受到地面系技能影响。

升级所学招数

--：毒烟(どくガス)
--：撞击(たいあたり)
--：烟雾(スモッグ)
--：自爆(じばく)
09：烟雾(スモッグ)
17：自爆(じばく)
21：淤泥攻击(ヘドロこうげき)
25：烟幕(えんまく)
33：黑雾(くろいきり)
44：大爆炸(だいばくはつ)
51：殊途同归(みちづれ)
58：临别礼物(おきみやげ)

可以装的技能机器

06	10~12	15	17	18	21	24
25	27	30	32	34~36	38	41~46
H5						

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
こらえる　ころがる
だいばくはつ　ねごと

推荐用法

双弹瓦斯在毒系PM中算是非常优秀非常好用的了。不错的物理攻击，超高的物理防御，还能掌握到优秀的攻击和干扰招数，最重要的是浮游特性帮助它回避掉了地面系这一致命弱点，使它只有超能一个弱点，若对手没有超能系PM将非常难应付。推荐同时遗传分担痛苦+鬼火，这样生出的小瓦斯弹能有更多的培养方向。

双弹瓦斯本生就有优异的物防，要想更好的胜任物理盾牌这一职责，推荐将HP的努力值分满。物攻分满用做强力物攻也是非常值得的。而配招则有相当多的变数。

影子球+毒炸弹+鬼火+睡觉，这一配招组合，毒炸弹为本系招数，威力巨大，而影子球反克惟一克制自己的超能系，而超能系PM普遍物防较差，看准对手换上超能系PM克制自己的时候打上一下，能够重创对手。鬼火烧伤对手后不仅能每回合造成伤害，还能使对手造成的物理伤害减半，无疑又间接增加了双弹瓦斯这块物防盾的坚固程度。再配合睡觉恢复HP，可谓攻守兼备。性格为减特攻修正物攻或者物防的瓦斯弹最适合培养成这样的双弹瓦斯。

影子球/毒炸弹+火焰放射/10万伏特+大爆炸+干扰招数。四个招数可谓各有各的用处。物攻招配合自身的高物攻打击对手，而火焰放射/10万伏特则专门为了对付钢鸟，尽管双弹瓦斯特攻平平，有针对性地保留一招来对克制的PM发动攻击能够打对手个措手不及。干扰招数可以选择鬼火来烧伤对手，黑雾来破坏对手的接力强化战术，会黑雾高耐久的精灵来破坏对手的强化是再适合不过的了；平分痛苦在遇到HP超多的对手的时候能够大大削减对手HP并替自己恢复；噪音降低对手的物理攻击；巨毒来毒害对手，根据队伍的需要和自己的喜好选择一招吧。遇到难以应付的对手，或者自己HP剩余不多时就大爆炸和对手同归于尽。物攻、特攻、干扰、自爆，四种打击手段合为一体，战术相当灵活。这里不推荐使用殊途同归，因为殊途同归只有在对手将自己打死的情况下才能让对手一起死，而双弹瓦斯速度低下物攻优秀，一样是同归于尽，还是用大爆炸来得实惠。性格为减速度修正物攻或者物防的瓦斯弹最适合培养成这样的双弹瓦斯。

尽管双弹瓦斯可以使用晴天+火、求雨+闪电这样的特攻组合，但这样使用无疑浪费了双弹瓦斯优秀的物攻能力和招数。养出极品性格修正特攻的小瓦斯弹不愿意浪费的朋友可以考虑配火焰放射+十万伏特+干扰招数+大爆炸来使用。努力就分满HP和特攻吧。

双弹瓦斯依靠其优秀的物防，弱点少，多抗性，外加浮游特性回避地震，在双打中还是非常值得选用的。双打时建议配黑雾+鬼火+大爆炸+毒炸弹/影子球。黑雾来破坏对手强化，鬼火来降低对手物攻PM的杀伤力，再配合攻击招数攻击，看准时机配合队友保护再利用全体攻击的大爆炸炸掉两只对手，非常灵活好用。

最后，附上LV 5时无性格修正无努力的极品瓦斯弹的能力，供各位捕捉时参照对比。

ポケモンのうりょく
No109
Lv5 ドガース
ドガース
もちもの なし
リボン なし
のうりょく
HP 20/ 20 とくこう 12
こうげき 13 とくぼう 11
ぼうぎょ 16 すばやさ 10
けいけんち
げんざいのけいけんち 125
レベルアップまで あと 91

大食花
ウツボット

捕蝇宠物小精灵，运用头部细长的弦的运动吸引小动物的注意从而达到诱敌的目的，等对方接近之后再一口吞下！

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる
No071 ウツボット
ハエとりポケモン
たかさ 1.7m
おもさ 15.5kg
あたまに ついている ながい つるを ちいさな
いきものに みえる うごきで えものを さそい
ちかづいてきた ところを ぱくりと ひとのみ。

能力方面

种族值

HP	80	攻击	105	防御	65
特攻	100	特防	60	速度	70

各项能力极限值

HP	364	攻击	339	防御	251
特攻	328	特防	240	速度	262

属性为草+毒，受到的攻击效果如下：
效果加倍：超能、飞行、冰、火；
效果一般：虫、普通、毒、地面、岩石、鬼、龙、恶、钢；
效果减半：水、电、格斗；
效果1/4：草。
特性为叶绿素（ようりょくそ），自己晴天时速度变为原来的2倍。

升级所学招数

喇叭芽

——：蔓藤鞭（つるのムチ）
06：生长（せいちょう）
11：缠绕（まきつく）
15：催眠粉（ねむりごな）
17：毒粉（どくのこな）
19：麻痹粉（しびれごな）

21级进化成口呆花后

24：溶解液（ようかいえき）
33：香甜气息（あまいかおり）
42：八叶斩（はっぱカッター）
54：打倒（たたきつける）

使用叶之石进化成大食花后

——：蔓藤鞭（つるのムチ）
——：催眠粉（ねむりごな）
——：香甜气息（あまいかおり）
——：八叶斩（はっぱカッター）

在《火红·叶绿》版中，大食花还能通过回忆学到

——：储备（たくわえる）
——：放出（はきだす）
——：吞入（のみこむ）

需要注意的是，使用叶之石进化后，将无法回忆到很多进化前能学到的招数。

可以装的技能机器

06	09～11	15	17	19	21	22
27	32	36	42～46	H1	H5	

可以从NPC处学会的技能

いばる　　いびき
こらえる　　すてみタックル
つるぎのまい　　ねごと
のしかかり　　みがわり
ものまね

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
鼓掌（アンコール）	—	100%	5	使用后2～至6回合敌方只能使用最后使用的技能。	和189号跳跳棉（ワタッコ）遗传，跳跳棉和311号正电宝宝（プラスル）遗传。
光合成（こうごうせい）	—	—	5	通常回复自己HP最大值的1/2，晴天2/3，雨天、冰雹、沙尘暴中回复1/4。	和189号跳跳棉（ワタッコ）遗传。
吸血（きゅうけつ）	20	100%	15	给予敌HP损失的一半用来回复自己的HP。	和046号派拉斯（パラス）遗传。
剑舞（つるぎのまい）	—	—	30	自己攻击升二级。	和044号臭臭花（クサイハナ）遗传，臭臭花到NPC处定点习得。（自己也可以在NPC处定点习得。）
扎根（ねをはる）	—	—	20	每回合回复自己HP最大值的1/8，使用后自己不能交换妖怪。	和315号双色玫瑰（ロゼリア）遗传。
魔叶斩（マジカルリーフ）	60	—	20	必中技。	和315号双色玫瑰（ロゼリア）遗传。
反射盾（リフレクター）	—	—	20	5回合内自己受到的物理攻击伤害减半，自己交换妖怪后仍有效，33号机器。	和103号椰蛋树（ナッシー）遗传，椰蛋树使用33号技能机器习得（大食花本身无法使用33号技能机器）。
生蛋分组：植物组。蛋孵化所需步数：5120步。公母比例：♂ 50%，♀ 50%。					

推荐用法

大食花的物攻和特攻都非常优秀，但耐久较差。尽管速度平平，依靠叶绿素的特性，在晴天时速度加倍后还是相当快的，可谓是晴天队伍中的头号双刀杀手。推荐遗传的时候从跳跳棉处同时遗传鼓掌和光合成。

大食花用在晴天队伍里非常合适。性格为修正物攻，可以配剑舞+毒炸弹+压迫+光合成，依靠队友来求晴，努力分满物攻，别的给耐久。剑舞强化物攻后利用晴天时的高速来发动攻击，光合成在晴天时能非常有效地恢复HP。美中不足的是打击面比较狭隘，遇到钢鸟这样的PM就无法应付了。

性格为修正特攻的大食花，努力分满特攻，别的给耐久。若能觉醒到火，则晴天+觉醒火+太阳光束+光合作用是再合适不过的了。

若不能觉醒火，则推荐配上晴天+鼓掌+催眠+太阳光束，用作晴天队伍中的高速特攻+干扰手。看准对手使用无法重创自己的招数时鼓掌，然后使用高命中的催眠粉，催眠对手后再加以攻击。由于大食花是草+毒属性，不会受到巨毒和寄生种子的影响，若对手使用这样的招数可大胆换上鼓掌。因为所需回合较多，求晴天还是自己来为好，推荐装备饭菜来回复HP。

若要用做双刀，则可以尝试大胆地将努力分满物攻和特攻，配晴天+太阳光束+催眠粉+毒炸弹。求晴提升速度，然后催眠再加以强力攻击，以其优异的两攻配合本系招数的威力修正，再加上催眠干扰，来作高威力的双刀杀手。

因为有催眠来让对手无法行动，大食花也可以使用催眠+储备+能量吞入+能量放出这样的攻击组合。努力分满物攻别的给耐久。但所需回合多，威力也并不理想，不推荐实战使用。尽管大食花能学到扎根，可以用作接力的终点，但自身攻击招式打击面狭隘，并不适合。另外大食花能够掌握种子机枪破替身，能遗传到必中技能魔叶斩，可以根据需要选用。尽管大食花也能使用缠绕+巨毒的消耗战术，但自身耐久并不优秀，光合作用PP也不多，消耗起来没有什么优势，不推荐。若打算双打时使用，也请配合晴天队伍，依靠高速来进行催眠和进攻。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品喇叭芽的能力，供各位生蛋时参照对比。



升级所学招数

※——：复仇（リベンジ）
——：毒针（どくばり）
——：瞪眼（にらみつける）
——：吸取（すいとる）
——：生长（せいちょう）
05：吸取（すいとる）
09：生长（せいちょう）
13：寄生种子（やどりぎのタネ）
17：扔沙（すなかけ）
21：导弹针（ミサイルばり）
25：扎根（ねをはる）
29：偷袭（だましうち）
35：撒菱（まきびし）
41：针刺臂膀（ニードルアーム）
47：棉花孢子（わたほうし）
53：沙尘暴（すなあらし）
※59：殊途同归（みちづれ）
※复仇和殊途同归只有在《火红·叶绿》版中才能回忆到。

恶人掌 ノクタス

稻草人宠物小精灵，由于沙漠的日照从而失水，白天一直站着不动。到了晚上，气温下降之后才开始行动。



能力方面

种族值

HP	70	攻击	115	防御	60
特攻	115	特防	60	速度	55

各项能力极限值

HP	344	攻击	361	防御	240
特攻	361	特防	240	速度	229

属性为草+恶，受到的攻击效果如下：
效果4倍：虫；
效果2倍：火、冰、毒、飞行，格斗；
效果一般：普通、岩石、龙、钢；
效果减半：水、电、草、地面、鬼、恶；
无效：超能。
特性为沙隐（すながくれ），沙尘天气时自己回避率上升20%。

可以装的技能机器

01	06	9~11	15	17	19	21
22	27	32	37	42~45	H1	H4
H5						

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
カウンター　かみなりパンチ
こらえる　すてみタックル
ちきゅうなげ　つるぎのまい
どろかけ　ねごと
のしかかり　ばくれつパンチ
みがわり　メガトンキック
メガトンパンチ　ものまね
れんぞくぎり

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
反击(カウンター)	—	100%	20	把自己受到的物理攻击伤害加倍反馈给敌人，必定后出。	和286号蘑菇斗士(キノガッサ)遗传。
草笛(くさぶえ)	—	55%	15	敌睡眠。	和315号双色玫瑰(ロゼリア)遗传。
爆裂拳(ばくれつパンチ)	100	50%	5	敌必定混乱。	和068号怪力(カイリキー)遗传。
眩晕之舞(フラフラダンス)	—	100%	20	双方全部妖怪混乱。	和327号圈圈熊(パッチール)遗传。
溶解液(ようかいえき)	40	100%	30	10%几率令敌防御力降一级，二体攻击。	和044号臭臭花(クサイハナ)遗传。
生蛋分组：植物组、人形组。蛋孵化所需步数：5120步。公母比例：♂ 50%，♀ 50%。在宝石版中捕捉到的恶人球身上有5%概率携带どくバリ。					

推荐用法

恶人掌两攻优秀，耐久和速度都偏低，但能够掌握丰富的攻击和干扰招数，配合沙隐的特性，非常适合在沙尘天气作战。而且恶人掌是惟一一只不怕沙尘的非地面/岩石/钢系PM，配合巨大甲龙的起沙特性，在沙爆队伍中使用非常合适。

物攻型的恶人掌，性格减速度修正物攻为最佳。可以选用的物攻招数有复仇、爆炸拳、压迫、导弹针、气合拳等等，外加可以使用剑舞强化物攻，配合上沙尘天气的20%回避效果，还是非常好用。这里举个物攻型恶人掌的例子，配招为：替身/影分身+剑舞+气合拳+寄生种子，装备饭菜使用。努力全部分给耐久。利用沙隐特性替身或者影分身来让对手攻击失败，然后剑舞强化后再使用气合拳进行高威力打击。寄生种子一来可以起到干扰作用，二来可以替自己恢复HP，配合饭菜，每回合还是能恢复不少的。这样的用法最怕遇到会燕返的PM，无法躲开对手攻击，气合拳也就无法使用了。另外，压迫和爆炸拳附加的麻痹和混乱效果能起到双封锁的作用，配合上沙隐特性，再配上独门绝技针刺臂膀30%的害怕效果，能够达到4重封锁。若觉得爆炸拳命中太差，也可以考虑用虚张声势代替。

因为恶人掌同时拥有两个特殊攻击属性，用作特攻也是非常合适。但所能掌握的特殊攻击招数威力平平，不能用作强力特攻，只能用做干扰型的特殊攻击PM。努力分满特殊攻击，剩余给耐久。性格则是减物攻修正特攻为最佳。因为自身速度不足，要想发挥针刺臂膀30%的害怕效果，棉花孢子就显得相当实用了。降低对手2阶段速度后再使用针刺臂膀来攻击。而另一个本系招数暗算作为必中技能，也值得选用。最后一招，可以配撒菱来让对手换人时损失HP或者配寄生种子吸取对手的HP为自己恢复，都相当不错。

恶人掌能够学到扎根，可以用做接力的终点。但自身攻击打击面不足，所以不适合用做接力攻击的终点，而是接力耐久和影分身。影分身的效果再配合上沙尘天气中上升的20%回避，非常有用。既然不用攻击，那当然是用整人手段折磨死敌人了——强力推荐配招：虚张声势+保护+扎根+寄生种子。性格选取修正物理防御的为最佳，努力分满HP和物理防御，道具装备饭菜。因为对恶人掌威胁最大的攻击无非是飞行系的必中技能燕返了，而要坚持得久，就一定要保证物理上的耐久。上场后立即扎根，然后对对手用寄生种子，再虚张声势对手，利用保护来回复HP并减少对手成功出手的概率。这样一来，每保护1回合，扎根补1次血，饭菜补1次血，再加上寄生种子抽1次血，HP恢复量相当可观。而对手则被沙尘挂伤1次血，被寄生种子抽1次血，外加被虚张声势可能打自己，即使成功出手攻击又可能会被保护，而即使我方没使用保护，也可能因为沙隐而攻击失败，即使成功命中，只要恶人

掌没被秒杀，下回合再保护一次，HP又差不多恢复满了……若成功接力到影分身和物防特防，几乎就是打都打不死，让对手无法下手，笔者曾经用这样的一只恶人掌耗死对手三只PM。但此战术有一个致命弱点：一旦对手使用不怕沙尘的PM替身，那么恶人掌虚张声势和寄生种子都会被替身挡下，无法对对手造成伤害，而且也无法换下了；但若接力成功，对手也难以杀死恶人掌，双方不知会消耗到何时，还是一起逃跑吧……

另外，恶人掌能够学习到草笛进行催眠，但命中太低。殊途同归在沙隐特性发动时对于速度偏慢的恶人掌来说，实用价值很低。摇摆之舞在双打中使用倒是不错，自己装奇迹果，配合队友装备解混乱果使用，让对手两只PM一起混乱。恶人掌受到地震攻击伤害减半，配合沙爆队伍进行双打使用也是非常不错。建议配寄生种子+影分身+摇摆舞/虚张声势+攻击招，利用高回避进行干扰和进攻。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品恶人球的能力，供各位生蛋时参照对比。

ポケモンのうりょく
No331
Lv5 サボネア
サボネア♀

もちもの	リボン
なし	なし

のうりょく

HP	21/ 21	とくこう	15
こうげき	15	とくぼう	10
ぼうぎょ	10	すばやさ	10

けいけんち
げんざいのけいけんち 135
レベルアップまで あと 44

剑牙蛇 ハブネーク

毒牙宠物小精灵，先祖代代为保家而战，身上的伤痕就是激烈战斗的印记，利用尖锐锋利的尾部进行攻击。

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる

No336 ハブネーク
キバへびポケモン
たかさ 2.7m
おもさ 52.5kg

せんぞだいだい ザングースと たたかってきた。
からだの キズは はげしい たたかいの しるし。
するどい きれあじの しっぽで こうげきするぞ。

能力方面

种族值

HP	73	攻击	100	防御	60
特攻	100	特防	60	速度	65

各项能力极限值

HP	350	攻击	328	防御	250
特攻	328	特防	240	速度	251

各项能力极限值

属性为毒，受到的攻击效果如下：
效果2倍：地面，超能；
效果一般：普通、火、水、电、冰、飞、岩石、鬼、龙、恶、钢；
效果减半：草、格斗、毒、虫。
特性为蜕皮（だっぴ），每回合有30%几率治愈自己的异常状态（毒，剧毒，麻痹，烧伤，睡眠，冰冻）。

升级所学招数

——：まきつく
07：したでなめる
10：かみつく
16：ポイズンテール
19：いやなおと
25：へびにらみ
28：かみくだく
34：どくどくのキバ
37：いばる
43：くろいきり

可以装的技能机器

06	10～12	17～19	21	23	26～28	32
35	36	42～46	49	H4	H6	

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
こらえる	すてみタックル
スピードスター	どろかけ
ねごと	のしかかり
みがわり	ものまね
れんぞくぎり	



遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
储备(たくわえる)	—	—	10	最大三次蓄力	和303号铁嘴娃娃(クチート)遗传。
吞入(のみこむ)	—	—	10	回复自己HP，回复量随着储备的蓄力次数增加而增大。	和303号铁嘴娃娃(クチート)遗传。
放出(はきだす)	100	100%	10	伤害随着储备的蓄力次数增加而增大。	和303号铁嘴娃娃(クチート)遗传。
压迫(のしかかり)	85	100%	15	30%几率敌麻痹。	和365号海象(トドゼルガ)遗传。

注：以上所有技能均可通过图图犬素描遗传。

生蛋分组：陆上组，龙组。蛋孵化所需步数：5120步。公母比例：♂ 50%，♀ 50%。

推荐用法

同样是毒蛇，剑牙蛇的两攻要比阿柏怪优秀得多，但耐久和速度还是平平。利用睡觉配合自身的蜕皮特性，还是能起到不错的恢复效果。储备，放出和吞入这三招实用价值很低，压迫则可以从NPC处学到，不遗传技能也无所谓。

物攻型剑牙蛇，选择性格减特攻修正物攻的进行培养最为合适。努力分满物攻别的给耐久。配招推荐为巨毒之牙/毒炸弹+地震+睡觉+噪音/蛇眼神，并没有什么太大的特色，不多做说明了。和阿柏怪相比，剑牙蛇无法掌握塌方，不能采用蛇眼神+塌方的双封锁战术了。但可以用噪音降低对手防御，蛇眼神来让对手麻痹，用来配合攻击非常合适。若性格不减特殊攻击，也可以考虑保留火焰放射或者咬碎来增加打击面。

封锁型剑牙蛇，选择两防个体优秀，性格修正一防的剑牙蛇进行培养，努力分满两防。配蛇眼神+虚张声势+撕咬+睡觉，依靠麻痹+混乱+害怕来进行三重封锁，而睡觉配合自身特性能够有效地恢复HP。推荐道具装备光粉，能让封锁的效果更好，这样就是打起来慢了点，靠撕咬慢慢消耗对手的HP。因为对手一旦换人，混乱的效果就会解除，因此也可以考虑配上缠绕来不让对手换人，装备饭菜进行恢复，再利用三封锁慢慢折磨对手。

剑牙蛇也可以用作特攻型，能掌握的特殊攻击招数有咬碎，火焰放射，亿万威力吸取。配合巨毒之牙或者蛇眼神这样的干扰招数，用法非常简单。剑牙蛇的弱点是超能和地面，而亿万威力吸取能反克地面系，咬碎能反克超能系，可以看准对手换上克制自己的PM时给对手加以重创。

同阿柏怪一样，剑牙蛇也能使用缠绕+巨毒+保护+睡觉这一消耗战术，但这样无疑浪费了它优异的两攻，并不推荐，若打算这样使用，可参考阿柏怪的这一战术。由于剑牙蛇自身被地面克制，自身耐久不足，又没有特别适合双打的招数，因此还是不要在双打中使用剑牙蛇了。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品剑牙蛇的能力，供各位生蛋时参照对比。

ポケモンのうりょく
No336
もちもの なし
リボン なし
のうりょく
HP 23/ 23　とくこう 16
こうげき 16　とくぼう 12
ぼうぎょ 12　すばやさ 13
Lv5 ハブネーク
ハブネーク♂
けいけんち
げんざいのけいけんち 65
レベルアップまで あと 47

文章结束时，照例再对正文中作一些补充说明：升级所学招式中的“——”指的是PM的初始招数。所谓各项能力极限值，指的是在个体值满、性格修正、努力值满的情况下的极限数值。而每只PM最后所给出极品PM，其数值都是无性格修正、无努力值的，有性格修正的话，+的能力乘1.1、-的乘0.9即可。由于重要配招已在用法中提及，故文中PM可装备技能机器一项只给出编号，应用时请大家在游戏中自行对照。除非文中特别注明，否则文中所有招式，都以《绿宝石》和《火红·叶绿》为准。而具体在实际游戏和对战时如何使用PM，还是看各位的爱好以及实战队伍安排的需要决定，以上内容仅供参考。



火热秘技

NDS 超级大战争DS

◆指挥官换装秘技◆

当游戏中指挥官达到10级时，就可以在系统模式（SYSTEM MODE）→编辑模式（エディット）→指挥官选项（ショーグン）下，给指挥官换服装颜色的一排图标下有个衣服标志，选中确定就可以为指挥官换另一套服装了，并可以继续为这第二套服装更换颜色。



第二套服装大多是休闲款式，战场上身着休闲装的指挥官们看起来别有一番趣味。

PSP 永恒传说

◆提升未修得料理的熟练度◆

有些料理并未修得，但是还是有办法提升它的熟练度，方法就是利用“ヤミ锅”。在食材中只留下未修得料理的3种材料，然后使用“ヤミ锅”制作料理，便可提升这个未修得料理的熟练度了。

NDS 押忍！战斗！应援团

◆删除游戏记录◆

在出现Nintendo和iNiS的画面时同时按下A、B、X、Y、L、R这6个键的话就可以将所有的记录清除掉。由于清除掉的记录是无法复原的，因此一定不要误删记录。



▲在这个画面6键齐按便可删记录。

PSP 星际战士

◆开启BOSS挑战模式◆

只要将游戏爆机一次（任意难度都可）便可开启直接挑战所有BOSS的“BOSS挑战模式”。



◆开启选关模式◆

只要完成“BOSS挑战模式”便可开启“选关模式”，可以自由选择所有关卡。

◆开启“God”难度◆

只要完成“Hard”难度的第10关，便可让更高难度的“God”难度出现，同时可以自由选择关卡。

◆开启音乐测试模式◆

在Naomal难度下，以3架飞机在“2分钟模式”和“5分钟模式”获得高分就可以开启音乐测试模式。

GBA GAMEBOY ADVANCE

魔界奇兵 叩响天国之门

◆宝箱变换◆



在进入“迷宫模式”前，将身上的道具放满，比如购买大量的“サックリの实”。这样进入迷宫后遇到宝箱会出现“身上道具已满”的提示，如果再次尝试开启宝箱，宝箱中的ARM会发生变化，这样可以反复开启宝箱，直到出现自己想要的ARM时再入手，这是一种有效率的收集ARM的方法。

◆密码◆

上次的“火热秘技”放出了一部分的密码，这次继续公布一些。

ARM	密 码
ミノタウロ　CL2	G07CQLI1
サーペント　CL2	8RJIH1RT
サラマンダー　CL2	YEATK9YV
トレント　CL2	5YNFD832
ジン　CL2	IZ8SWWFV
クエイク　CL2	880UAFOP
インドラ　CL2	XRJNBEJK
アイス&ウォーター　CL2	TE3PDZZJ
ファイアバーニング　CL2	Y6YMRT3U
ブランツアタック　CL2	78S87DEH
デンジャラスストーム　CL2	Z7724MRB
アースフォース　CL2	P2ULT6GW
ライトニングボルト　CL2	OUPZTOKQ
パワーリング　CL2	2FV71KUJ
ストーンキューブ　CL2	LZQXYBNR
クラブリング	D4VAY7NQ
ウォータークラブリング	QJGRSFWN
ファイアクラブリング	G85JOO1Z
リーフクラブリング	3VO3G0U7

ARM	密 码
ウィンドクラブリング	V9OXCI0H
アースクラブリング	FTZOUNTF
サンダークラブリング	F62XLF7D
ウォーターパワー　CL2	3OFRRZSX
ファイアパワー　CL2	T0W4PIH4
リーフパワー　CL2	D8J8WUAG
ウィンドパワー　CL2	S9M3RBY6
スノーマンガード　CL2	OYXTV3VW
スノーマンアタック　CL2	JGFJYCWC
リングアーマー　CL2	KO9LIJV6
リングナイフ	11KYNGSE
ブリキン　CL2	NUF8AQAR
10ダガーブレスレット	2BPOQBIH
エアハンマー	QP07ZD37
愈しの天使　CL2	QSEY8JCX
ストーンボディ　CL2	SDHAHB1B
エレクトリック・アイ　CL2	FBVH86J4
アイスドアース　CL2	Y493S1QD
フレイムボール　CL2	ELXQ9589

PSP PlayStation Portable

蜘蛛侠2

◆选关◆

只要以100%的完成度将游戏爆机一遍，再次开始游戏时以“FLUWDEAR”签名，便可在Option菜单中自由选关。

◆作弊码◆

在游戏的Options-Special-Cheats选项中，输入特定密码可以获得不同的效果，具体如下：

密码	WARPULON
效果	开启所有关卡
密码	MYHERO
效果	直接购买所有动画
密码	POPPYCORN
效果	直接开启所有动画
密码	NERGETS
效果	生命值无限
密码	FILLMEUP
效果	蜘蛛丝无限



文 triforce 编 马




战役型SLG的王者

——“《大战争》系列”漫谈

造出海陆空三军和敌人血战，直到全灭所有敌方部队或占领敌方首都，占领的城市数目决定每回合的收入，这就是“《大战争》系列”。自从1988年FC的第一作《FC大战争》(《Famicom Wars》，又译《立体大作战》)为整个系列奠基以来，“《大战争》系列”作为任天堂旗下的现代战争题材SLG名作之一，以紧张火爆的战斗画面和高超的游戏性吸引了大批战争游戏爱好者，足迹遍步FC、SFC、GB、GBC、GBA、NDS这六大任天堂最成功的主机。

初出茅庐：FC大战争
Famicom Wars



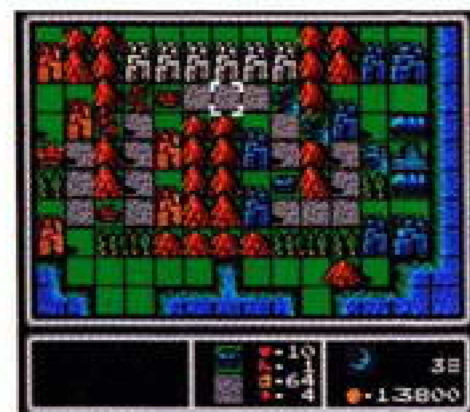
空袭警报中，红军伞兵陆续降落，随即被蓝军小坦克追击。忽然间形势急转直下，蓝军坦克撒丫子狂逃，在震撼的音乐声中，红军巨型坦克从屏幕边缓缓开出，伸长鼻子抛下一颗炮弹。刚才还仓皇逃跑的蓝坦克这时却飞奔而来，将炮弹踢向红坦克，红坦克在爆炸声中消失。在这样一个诙谐有趣的开场中，“Famicom Wars”的大标题落下，奠定了整个“《大战争》系列”的基本风格，同时也生动地描述了该作的情节：红星军和蓝月军之间的战争。至于为什么会打起来，战争的目的是什么，全部都不知道……

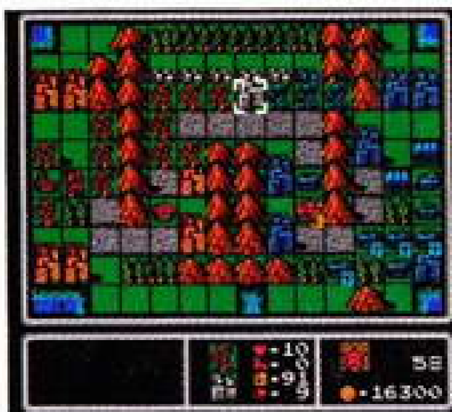
游戏是含有生产要素的标准回合制SLG。地图画面由标准的四方小格组成。陆地、山地、森林、河流、海洋等地形块铺设而成的战场地图上，红星和蓝月两军部队展开殊死战斗，壮大的战争地图和异常火爆的战斗画面成为游戏当时的一大卖点。无论是战斗时的特写场面还是地图上部队的行进，画风都非常正统和严肃；但在一些特殊事件发生，如占领城市、部队搭载时，出现的一些描述动画却是幽默搞笑的Q版风格，给紧张的战斗增添了不少轻松的气氛。战斗画面中，一边是前线两军部队枪林弹雨的对射；一边是处于后方的两军指挥官挥舞着拳头吹胡子瞪眼，吐沫星子横飞，自军全灭时还会沮丧地挥泪，给游戏者平添了不少乐趣。所有这些，奠定了“《大战争》系列”的基本风格：严肃中偷着乐。


▲部队空降时的事件动画。

丰富的地形带来的多种可能是游戏的另一大卖点。根据地图布局的不同，游戏的玩法也截然不同：遭遇战、急袭战、岛群争夺战、海战、空降战、阵地战，不一而足。不同的地图就代表着不同的游戏性，总能给玩家新鲜的感觉。即使同一个地图，多次玩时也可以采用不同的战术，发挥余地很大，使人不觉得厌倦。

兵种上，从基本的陆军步兵到性能各异的轻重装甲部队，再加上海军和空军，丰富的兵


▲限于FC的表现力和当时的技术，地形和部队看起来也不是一目了然。


▲和FC多数同类型游戏一样，没有移动范围显示。


▲激烈的战车对决，现在看来显得原始而生硬的画面。

种配合不同特色的地图，进一步提升了游戏的可玩性。红蓝两军部队图像造型上明显不同，然而性能价格却并无差异，很像中国象棋里双方棋子的不同称呼。除了造型的差别，两军部队在地图上分别面朝左边和右边，再加上红和蓝的不同色调，使得区分敌我十分容易。这些设定都被系列后来的各作所继承，成了"《大战争》系列"的特色。


▲紧张的对射。惟有FC版的步兵是躲在战壕中的。


▲火首都的强大地形防御力可以使战况逆转。

作为系列的奠基之作，《FC大战争》还有很多不成熟的地方。如电脑思考时间过长，AI过于弱小使得战斗起来有些无味；兵种偏少；战斗动画过于拖沓等。但是它成功地将生产和资源要素融合进回合制SLG之中，以多样的兵种和地形有效地模拟现代战争，成功开创了一种新的系统和模式，功不可没。相比紧张刺激而又让人手忙脚乱的即时战略类游戏，在回合制的时间模式下，游戏者有足够时间对战场形势进行判断，从容不迫地指挥部队实现自己的战略战术构思。本作中很多细节规则，如只有最弱小的步兵才能占领城市、所有单元HP上限统一为10、登陆舰和运输机搭载、短兵相接和间接攻击、部队的回复和合并等不仅被系列后来的各作所共同遵守，还吸引来了一大批追随者，后来的"《大战略》系列"即成为该类型游戏中的另一佼佼者。






▲当年由一队硬派的小伙子拍摄的《Famicom Wars》广告，现在他们都是大叔了吧？

一句话短评：最富创新性的开山之作，没有它就没有"《大战争》系列"后来的辉煌。

Gameboy Wars

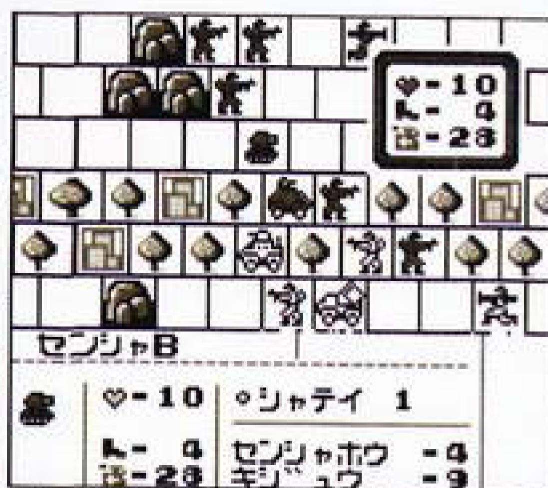
锋芒毕露：GB大战争



"《大战争》系列"兴起的时候，任天堂正处在全盛期，同时经营着家用主机和掌上游戏机。和家用主机的形势不同，当时整个掌机产业都处于创业期，急需支持。作为任天堂第二方亲密伙伴的Intelligent Systems，两年之后推出的《大战争》新作终于移师GB。作品素质证明两年的时间没有让FANS白等：虽然同是2M容量，但新作各方面比起前作有了大幅度提升，整个游戏也已基本成熟。

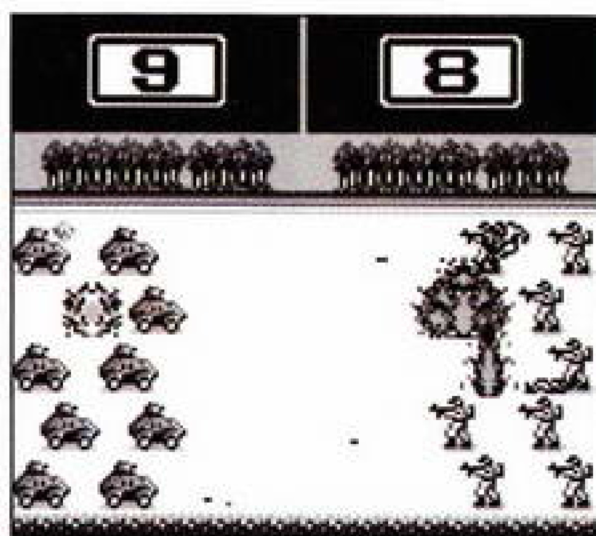

■独特的开场白，电视中的轰炸机飞出屏幕。

系统方面，明显转向重攻轻守的思路。尽管地图组成还是四方的小格子，但两行之间错开，形成六相邻的布局，更便于优势方对弱势方进行围攻。占领城市时，压制中的部队即使中途离开，对原城市占领



▲干净明快的场景，部队造型虽然简约，但十分正统。

度的破坏仍然有效，使得防守更为困难而进攻却大大容易，作为战争胜负命根的资源争夺也更加白热化。

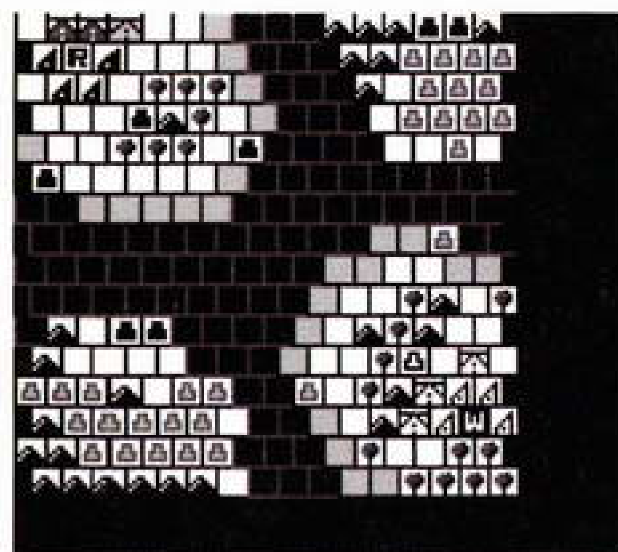


▲装甲车在系列中总是步兵杀手。

战斗画面上，虽然由于GB主机的屏幕而被限制成了黑白显示，但凭借GB主机相对强大的处理能力以及制作者的技术，画面得以更加激烈和惊心动魄。重型坦克的大炮攻击下，无数车辆的持续爆炸使得地面震撼，爆炸时的闪光和炮弹爆炸冒起的浓烟使得场景更加逼真。远程炮的远程齐射下，半边天为之闪烁，被炸得粉碎而消失的重型坦克群使得小小的GB屏幕呈现出战争的壮美。即使是最原始的步兵对射，不断倒下后瞬间化为尘土的士兵躯体也让人有"一将功成万古枯"的感慨。另外，为增强临场感，战斗画面中叫嚣着的指挥官惨遭删除。流畅的动画设计，加上绝对正统硬派的车辆和人物造型，《大战争》的战斗动画在原先基础上又向着真实化迈进了一大步。



▲选择游戏者对战模式时将看到对战专用地图。


▲开战前查看战场概貌，制空权是关键。

情节方面，对抗的两军变成了红星军和白月军。和战斗画面呼应，地图画面的绘画风格也更加严肃，但诙谐的片头动画和游戏中的事件动画仍然保留。兵种在前作基础上大大增加，达到了24种之多，但出色的平衡性却并不使人觉得冗余。射程长达6格的远程炮和战舰、航母的出现使得战况的激烈程度登峰造极。新加入的索敌模式下，每支部队都加入了视觉范围的概念，看不到的地方就是一片黑暗，不知道敌人在干什么；即使有敌人在射程之内，看不见也没法打，大大增加了游戏的可玩性。只是在该模式下，每次操作部队结束后都会有明显的延迟。



▲既能短兵格斗又能远程攻击的潜艇是比较特殊的兵种。

作为系列第二作，尽管总体上已经相当成熟，但思考时间太长这一前作中留下的缺点仍然改善不够。另外，AI仍嫌偏弱，电脑控制下的部队，优势时的进攻不够积极，劣势下又显得对危机的反应有些迟钝。

一句话短评：锋芒毕露的硬派作品，它的成功成就了GB上的"《大战争》系列"。

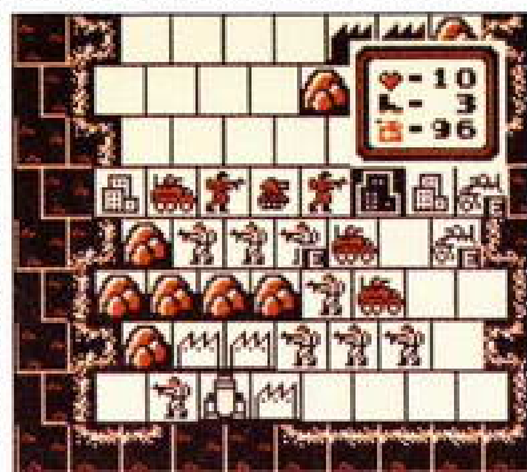
Gameboy Wars Turbo
群峰之首：《GB大战争Turbo》



需要注意的是，这并不是续作，仅仅是前作的一个Turbo版。交给了Hudson制作，一下就让FANS等了7年。但最后游戏的素质表明，7年时间仍然没有白等，《GB大战争Turbo》不仅在原作基础上有了巨大的进步，改进了原作的不足；而且很多地方做到了真正意义上的尽善尽美，这个游戏成了"《大战争》系列"里各方面都几近完美的作品！

作为Turbo版，游戏的很多地方沿用了原作的设计。各兵种的各项数值，比如性能、价格，几乎没有做什么改动，图象造型上也大多沿用了原作的设计(个别经过了重绘)。重点强化的部分有三：AI、操作和战斗画面。

AI部分的强化现在想来都还觉得难以置信：可谓一步登天，简直做到了无可挑剔。电脑指挥下的敌方部队进攻意识明确而且积极，绝不会下明显愚蠢的指示。调度效率非常高，前方原来正

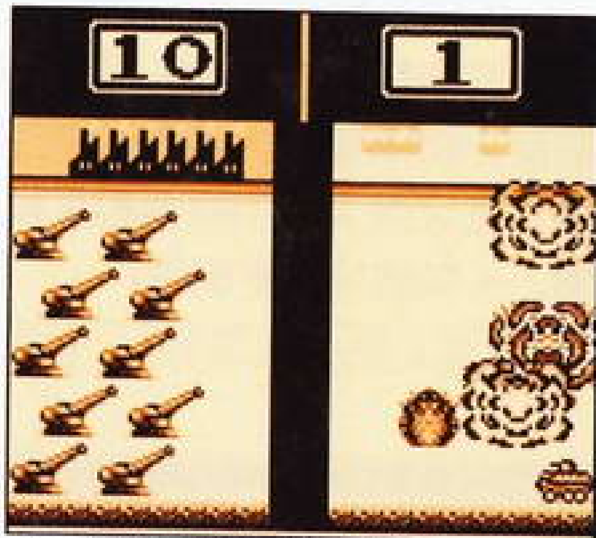


▲修改后顺眼了的装甲车造型

在占领城市的部队进一步向前，后方的新兵再一步跟上，同时完成部队前进和对城市的占领。即使是岛战、空降战这些需要极复杂前期调度的战役，电脑都能很快组成空降部队或海军登陆部队奔向目标，效率之高并非入门玩家所能达到。OPTION里IQ200的电脑调度起部队来，即使和烂熟的玩家自认最好的调度比，也不逊色多少。

部队的生产和战斗指挥方面，电脑的AI也一样强悍。舰队战时，电脑控制下的舰艇会刻意避免贸然进入我方舰群的火力网，保持临界距离，同时试着转换角度，力图找到和集中围攻我方突出于舰列之外的落单者。选择攻击目标时(尤其是远射时)，电脑指挥下的部队每次都能选中最让人头疼的目标。

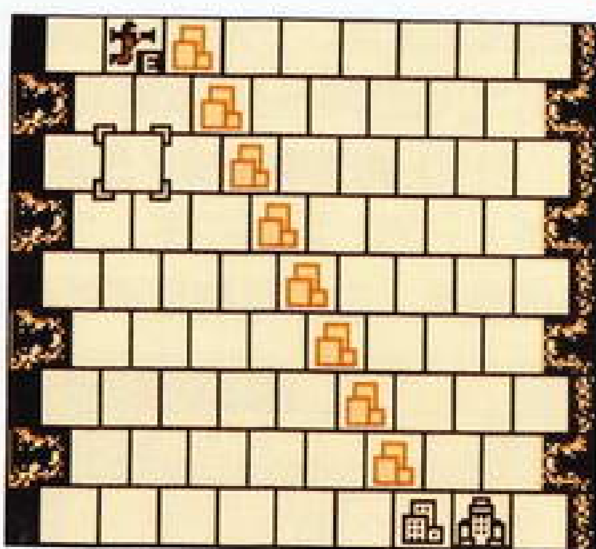
如此强大的AI，竟然是在极短的思考时间内做到的。电脑一般两秒之内就下达一个命令，很少有超过三秒的；使得整个游戏运行起来非常流畅。



▲小地图中往往要数回合收入才能攒下的大炮，优秀的杀伤力带给游戏者巨大的成就感。

战斗画面在原作基础上又进行了一些强化，完美地融合了简洁与华丽。部队的持续射击被改成了短暂的齐射，使得战斗动画时间大大缩短，多数不超过4秒，最长不过5、6秒，进一步强化后的画面相对GB主机的显示可谓极尽奢华之能事；重新制作的音乐也大幅度突出了紧张感。游戏操作方面，由于使用了新的引擎，明显缩短了输入指令后反应的延迟；兵种的平衡性继承自原作，并没有刻意追求绝对的平衡而使游戏显得平庸；大型远程炮的超远射程和强大破坏力、在海上行动时几乎无敌的战舰群，都给人留下了深刻印象，但远程炮差不多可以忽视的移动能力和战舰的活动范围限制又让人遗憾不已，Turbo版里的各兵种就是这样在突显个性的同时保持着微妙的平衡。

在该作里，一向诙谐的片头动画被撤消了，而且在“《GB大战争》系列”的以后几作中都没有再出现，不能不说是一个小小的遗憾。另外，“紧急动员令”也是新加入的系统，一旦一方首都陷入危机中，该方部队的整体攻击力就会明显上升。电脑指挥的部队在这时会立即花光储蓄，同时不惜一切代价对来犯之敌疯狂围攻。即使是困守最后的首都地带，想要给敌人最后一击，玩家也必须集中大部队全力围攻才能获胜。各地图整场战役中，高潮一般都在这时，同时也是战斗最惨烈的时刻。


▲经典战役，多出一个城市的敌军开局将占据绝对主动。

在优秀的系统设计下，“《大战争》系列”的战略平衡性在本作中也达到了新的高度，要点之一便是距离的优势和劣势。大地图战役的后期，经常是我方有钱有兵，但造出来的部队无法及时赶到战场；相反，敌人虽然经济上处于绝对劣势，但首都离战场只有一步之遥，战斗中损失的兵力可以立即得到补充。结果往往是我方虽然兵种高级，但经不起对方疯狂围攻，后方兵力又无法及时到达战场，前线很快溃不成军，敌人获得了反扑的机会，成功将战线向前推进，收复了一大批城市。距离优势总属于经济劣势的一方，而且地图越大越明显。本作中由于高低级兵种的平衡性设计，人海战术对重坦克还是很有效的。战役最后阶段敌人困守首都地带时，我方的距离劣势也将达到极限，能否快速补充消耗的兵员将直接决定能否成功攻占敌人最后的阵地。另一方面，由于距离优势的存在，敌人即使以相对少的资源也可以借助人海战术守住阵地，所以对我方来说即使财政上占据压倒性优势，步兵仍然是解决问题的根本。因为步兵的移动速度偏慢，兵员补给会很困难；所以最廉价的步兵，反而成了装甲部队必须保护的对象，从而进一步提升了游戏的平衡性。

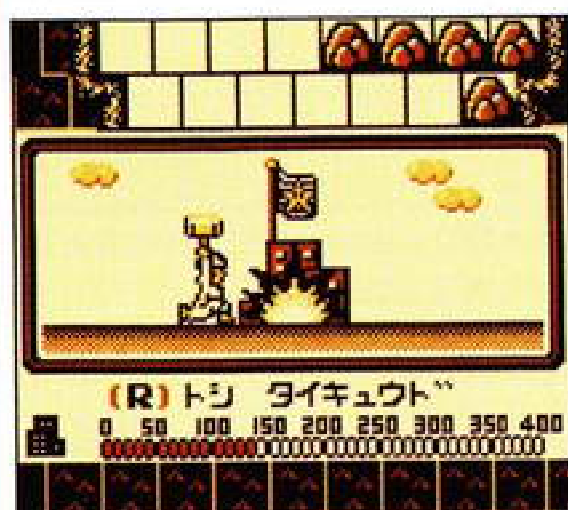


▲ENDING MAP专用的零式坦克，远射能力和魔鬼般的攻防。

本作中6个ENDING MAP战役的难度是整个“《大战争》系列”之最，不少到达这里的玩家面对开局时四面楚歌的形势都束手无

策而被迫放弃。今天再来回顾这一经典时，从中可见"《大战争》系列"战略战术性达到的高度：

(1)正确的策略战术是取胜的基础。自古兵家杀人一万，自损三千，"《大战争》系列"里双方的战争，归根结底是资源的比拼。敌军资源供给超过我军5倍以上，以短兵相接为主的消耗战去抵挡敌人进攻的做法注定走向灭亡(5500的对空战车 VS 22000的轰炸机本是绝对赚的买卖，但现在我方会变得入不敷出)。要成功抵挡敌人的进攻并顺利发展壮大，只有依靠低投入高产出的远程攻击才有可能，因为弹药补给的花费要比生产新部队至少低一个数量级。对付敌人的地面部队，射程远威力强劲的远程炮无疑是最佳选择，也是抵挡敌军的中坚，其他部队无论如何要保护远程炮免受敌人攻击。



▲占领城市时的诙谐动画。

(2)以步兵做炮灰延迟敌人的进攻。首都和所有工场须满负荷运转生产步兵冲向最前线，吸引敌军重装甲部队火力以延迟敌人的攻势，为后方建立成型的防线争取时间。步兵面对敌人的重坦克一般一个照面就只剩零头，所以不能主动攻击敌人，但对敌军混杂在装甲部队中的步兵绝不能手软。战争最后的胜利，正是以无数步兵的血肉之躯换来的。等首都附近防御力量成型，前线步兵早已尸骨成山。

(3)远程炮不要放置在首都、工场和能生产部队的城市里，否则会影响新部队的生产。部队的质量无法保证时，数量再跟不上将是致命的。



▲反坦克兵是应对装甲部队的廉价而又有效的方式。

成功瓦解敌人的攻势后，反攻就简单了。当形式倒转，轮到敌人四面楚歌的时候，疯狂的反扑照例要让人头疼。不过ENDING MAP里，在灭绝人性的核弹和军神般的零式坦克面前，一切顽抗都是徒劳！

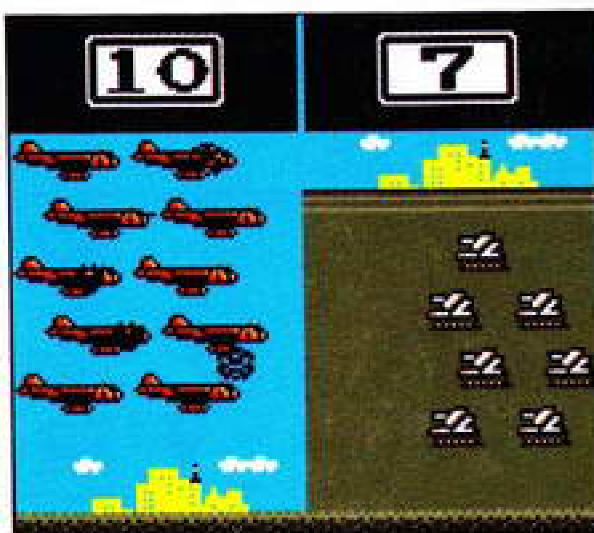
一句话短评：完美的战略战术和兵种平衡性、硬派风格和顶尖水平的AI，铁与血意志的体现，铸就了"《大战争》系列"的经典之作。

Gameboy Wars 2

再接再厉：《GB大战争2》



1998年，随着彩色GB的推出，在黑白屏幕下辉煌了9年的Gameboy终于步入了彩色世界。在黑白到彩色的巨大视觉冲击下，大批经典名作被彩色化后推出DX版。这样一个环境下，《GB大战争2》在GBC主机上隆重登场了，在几乎完美的前作基础上进一步强化和完善，大大提升了游戏的乐趣。



▲非专门对空的地面部队对空军一般都束手无策。

新加入的联机对战和地图编辑交换功能使玩家可以按自己的想法和喜好设计地图并用于对战和交流，无疑让游戏乐趣和寿命大幅提高。画面上，《GB大战争2》相对Turbo版除了彩色化外并没有太多改动，但鲜艳的色彩、清晰的画面仍使长年生活在黑白世界里的GB玩家大受震撼。系统上，《GB大战争2》中删除了前作中自走火炮B型这种实用性不高的兵种，使得兵种设计进一步趋向简练和紧凑。本作中所有单元的移动

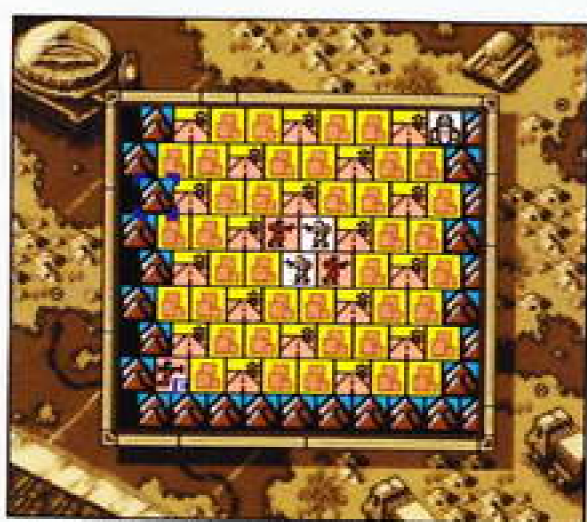

▲笔者自编地图：固若金汤的海港要塞。



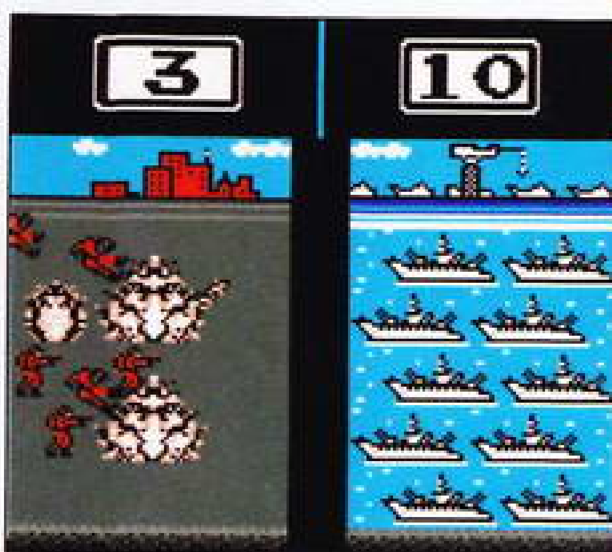
▲满地的城市是本作地图设计的一大特色。

范围和攻击范围也通过符号直接显示在地图上，是很体贴的设计。

游戏中的50多面地图也经过了重新设计，但也许是时间仓促，也许是为了降低难度照顾新玩家，本作的设计水准不及前作。一周目的25面地图中，像地板砖一样遍布整个地图的城市群成了一大风景。资源多而集中，且往往处在双方交火的必经之路上，使得游戏的策略性有所降低，也影响了游戏的平衡性（"《大战争》系列"的地图设计中，一般将数量有限的资源或集中或分散，放置在险要之处或交通要道上）。但浏览地图轮廓时，可以发现很多有趣的外形，如脚掌、磁铁等。在这样的地图中作战，成了另外一种乐趣。到了二周目的25面地图，则将设计重点重新放回了战略战术性上，为玩家找回了前作的感觉。

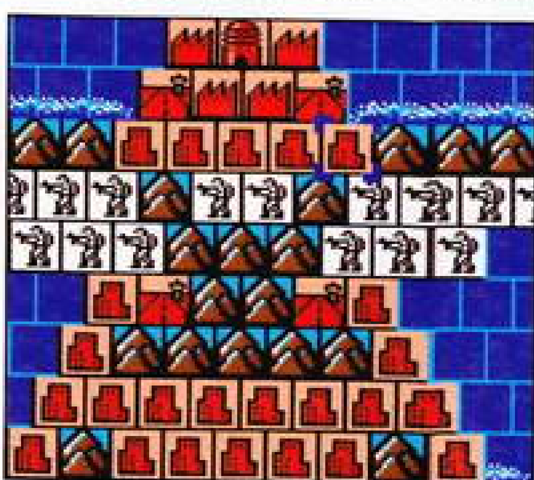

▲使用SGB的话，可以看到图中的背景。

前作的经典和成功之处，在本作中都得到了尽可能的保留。另外，虽然是彩色GB的软件，但为了兼顾黑白GB的玩家，游戏并没有为GBC做优化，导致前作索敌模式下的操作延迟在这里依然存在，也成了本作的一点遗憾。



▲造价1000的步兵和造价30000的战舰的差距。

本作中的关卡设计风格趋向灵活。前作中以势均力敌配置开局的地图中，双方无一例外全是等资源零战力的配置，在本作中则出现了多资源零战力VS多战力零资源的开局，以资源对抗战力，体现出了新意。


▲有趣的开局：以每回合6万的超高收入抵挡冲到门口的遍地敌人吧。

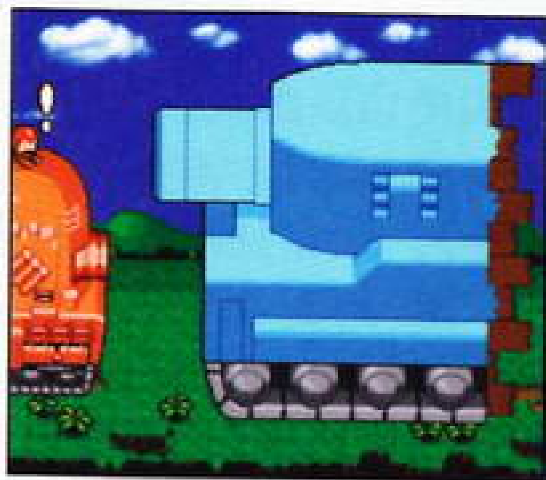
一句话短评：前作的完善版和彩色版，但一周目妥协的地图设计多少留下了遗憾。

新的高度：《SFC大战争》

Super Famicom Wars



同样是1998年，对于任天堂来说，家用机战场的形势远没有掌机方面乐观。在这个PS称霸、SFC已成为多数人记忆中经典的时候，"《大战争》系列"的续作作为NP专用软件在SFC上登场了。这一次重新由任天堂旗下的IS制作，久违的片头动画又回来了。和《Famicom Wars》不同的是，这回蓝军开出了一辆更大的坦克和红军的巨型坦克对抗，震撼了全屏幕。但很快露了馅：这个超级坦克是用木板搭起来吓人的。红军坦克愤怒之下开炮轰击，最终还是逃不脱被自己的炮弹炸毁的命运……


▲重制版开场中新出现的冒牌坦克。


▲首次出现各具特色的指挥官。

本作最大的亮点在于加入了盟军协同作战的概念，使玩家可以体会到合作的乐趣。参战部队在原来红星、蓝月两军基础上又加入了绿色地球和黄色彗星两支部队。每一军都可以选择是由游戏者或电脑控制，并自由设置相互之间的结盟关系。除此之外，每支部队都要从7位漫画风格的人物中选择一位做指挥官。依据指挥官的不同，部队也将附加一些特点，例如总体攻防修正等，其中有一位指挥官因为是富豪的儿子，他的部队竟然能每回合多收


▲和具有不同想法的盟友一起作战使游戏乐趣大增。


▲左边指挥官每回合带给部队10000的额外收入。

入10000！

游戏的操作很流畅，电脑的思考时间也很短，可是AI和Gameboy上的《Turbo》版相比却低了至少一个级别，经常作出一些愚蠢之举。最受不了的是，我方都已经开始占领首都旁边的工厂了，电脑控制下的部队还是一副漫不经心的样子。也许制作者有意要降低难度吧。从玩者角度看，这也未尝不是一件好事，起码可以不费吹灰之力就将敌人一扫而光。


▲潜艇袭来，运输船上步兵惊恐地睁大了眼睛。

本作的战斗画面，为了衬托运输船、炮舰等武器的巨大体型，这些武器不再以10个一组来编队，而是单个成组。另外，也许为了追求一种家庭化的娱乐氛围，无论战斗画面还是地图画面中显示的部队都开始明显转向Q版风格，给人新的感觉。

游戏很多设定都沿用了FC版，如四相邻的正方小格、占领城市的部队一旦中途离开或被消灭先前的努力就前功尽弃等。游戏除包含了FC版里的全部地图，还加入了一些新地图作为2～4人对战用。由于一场战争的时间和FC版一样过于漫长，游戏中专门设置了“优势胜利”、“简易战斗”、“高速模式”三个选项，以不同的胜利条件来配合性急耗不起时间的玩家。

游戏除加入盟军的概念外，另一大亮点是部队升级的设计。有一定战斗经历的部队，可以提升级别，最大可提升到4、5级。升级后的部队战斗力要明显强于初出茅庐的新兵，但又不至于过分强大，破坏游戏平衡，升级系统给玩家带来的成就感使得游戏乐趣明显提升。


▲新加入列车炮的惊人移动力。

游戏中还加入了一些特殊地形和设施。如贯穿整个地图的铁轨和车站，在车站里可以生产列车炮，除了移动力惊人外，还可搭载部队。一些地图中还出现了研究所这一设施，初始状态为中立，一旦被占领，研究所消失，占领方得到一辆无法通过生产得到的新型战车。

总体而言，虽然仍存在一些不尽人意的地方，但该作是FC版本的一个很出色强化版和续作，非常适合家庭多人轻松娱乐的氛围。

一句话短评：沿袭FC版风格的续作，面向家庭化娱乐的Q版化造型和多人同乐，“《大战争》系列”出色的“家庭战争”版。

Advance Wars
轻装前进：超级大战争



作为掌上游戏机的Gameboy没有经过正常的主机更新换代，而借助《口袋妖怪》风潮重新兴起，GB系列也随之逐渐走上了不同于先前的发展路线，以“疏远家用机”为目标，开始向单一的轻松休闲方向发展；原先百家争鸣的游戏性聚焦到收集、育成、交换三点上。掌机市场从此逐渐和家用机市场两相分立。GBA上的《超级大战争》，也随之被赋予了新的特色。


▲富有动感的片头动画标志着机能的提升。

游戏画面中的部队全部使用Q版造型，从胖乎乎的轰炸机到高高的短鼻子坦克，都给人十分可爱的感觉，几位指挥官的形象也十分卡通。战斗画面绘制得十分精细，无论是草地、

城市、街道还是云彩，精美程度都大大超过了SFC版。为了突出画面，该作一反系列战斗画面中10个单位一组的传统，改为5个一组，使得每个个体可以画得更大更细致。被消灭的单元也不再像前几作中那样总是在爆炸的火光中消失或倒下：被击毙的步兵会瞬间飞出屏幕，被击毁的轰炸机、大型军舰等则会缓缓从屏幕中滑出。最搞笑的是占领城市的动画，变成了反复跳起来的士兵像马里奥那样去踩建筑(搭载等事件对应的动画却被删除，惨)，所有这些都很适合该作轻松休闲的发展方向。



▲可提前知道攻击伤害，作战轻松多了。



▲随时随地的帮助信息是很体贴的设计。

游戏大体系统沿袭自SFC版，总体兵种的设计也类似SFC版。精彩的多人对战等自然得以保留，指挥官系统则进一步扩充，除了附加给部队的影响之外，还有特技可以用。蓄满能量时即可通过施放特技影响战局，从中获利。天气系统也是该作中新加入的，估计是借鉴了《大战略》的创意，随机变化的天气对部队的行动能力、战斗能力都有显著影响。

为了适应这种新的休闲风格，游戏系统作了很大变动。首先体现在兵种数值上：高低级兵种开始两极分化。满员的低级兵种与高级兵种照面时，被瞬间全灭成了家常便饭；反之，低级兵种即使主动进攻也难给对方任何的伤害，最多只能趁对方数量只剩个零头时去捡漏。游戏甚至还专门设计了轰炸机、战斗机等无法被地面步兵攻击到的高级兵种，使得拿步兵当肉垫去耗轰炸机弹药的做法成为泡影。这在除GBA之前的其他的系列作品里都是难以见到的。



▲原本价廉物美的反坦克兵涨价

为了降低难度，AI的策略也做了调整。只要单场战斗没有大便宜可占，就绝不出手。结果往往是大批满HP的士兵密密麻麻堆积在前线，谁也不肯先开第一枪在对方阵型里打开缺口创造机会，使得前线的局面显得有些死气。打破这种局面的通常是几辆战车，对敌方士兵下手后，其他人再一哄而上对弱者群起而攻之，虽然场面多少有些窒息的感觉，但有效降低了游戏的紧张感和难度。本作中的敌人已经没了《GB大战争Turbo》里面反坦克兵单挑重型坦克的豪情和轻步兵群起围歼来犯重装甲部队的勇气，习惯了GB上几作的玩家可能会有些不适应。



▲胜利者和失败者。

高低级兵种两极分化和消极的AI直接导致了这一作的战斗和系列其他各作感觉大相径庭。相比之下，轻松幽默风格的画风、指挥官系统进化等改变只能算皮毛。

▲居高临下的地形优势非常明显。

部队制造不再限制于首都附近，只要夺取了地图上任何地方的兵工厂、机场、港口等资源，部队就可以立即在该处生产。这也在一定程度上影响了游戏平衡性——部队不再需要长途跋涉就可以赶赴前线，加上面对高级兵种的只是一堆血肉的士兵和小型战车，使得战争形式很容易一边倒，劣势方毫无反击的余地。缺乏攻击意识的AI也使得战略战术方面的乐趣打了不小的折扣，本作在降低难度时平衡性的把握上，并没有怎么照顾先前“《大战争》系列”的FANS。

潜水艇的下潜指令在本作继续完善，潜水艇下潜后即可不被敌人发现(以前几作都会显示在地图上)，在毫无征兆的情况下接近猎物。游戏者方要好好安排潜艇的行进，想尽办法绕开敌人，以免被发现；同时也要认真设计自己舰队的阵型和行进路线，以期尽可能发现下潜的敌潜艇，很有间谍和反间谍战的紧张和乐趣。

有亮点也有遗憾，本作是为突出轻松休闲特点牺牲了很多精彩的妥协之作，大致算“《大战争》系列”的异色简化版，拿来轻松休闲是不错的选择。

一句话短评：出色的画面效果，大幅强化画面的乐趣，虽然牺牲了一些精彩，但很适合入门者。

Gameboy Wars 3

野心之作：《GB大战争3》

经历了《GB大战争Turbo》和《GB大战争2》的成功，Hudson再接再厉，3年之后，在GBC主机的最后时刻，推出了《GB大战争3》，为GB上的"《大战争》系列"画上了句号。



初进游戏时面对系统上翻天覆地的变化不禁哑然。兵种总计达到了51种！比系列里排名第二的《GB大战争》和《Turbo》多一倍以上。不过这些兵种的生产受很大限制：名称以S结尾的兵种需通过经验值进化而来，属于游戏的战役模式专有；还有部分兵种必须通过连接Mobile System GB才能使用。除去这些，普通模式下可以直接使用的兵种为32种。功能十分细密，兵种分类高度专业化，甚至出现了可以海中行动的特种步兵和能改变地形、建设城市、搭简易空港、搭桥的工程车。轻型车辆细分为补给用、搭载用、战斗用等数种，大型战车则细分出了驱逐战车、步兵战斗车。空军增加了攻击机、加油机和反潜专用直升机；海军中则出现了射程达到"《大战争》系列"之最——7格之远的战舰，航母也分为大型和小型两种型号，分别可以搭载4队和3队飞机，连海军专用的补给船也出现了。最后，所有的船只都被取消了反潜能力，作为高度专业化幸运儿出现的反潜直升机和潜艇自己成了少有的可以反潜的兵种。



▲工程车的出现使游戏变数大大增加。

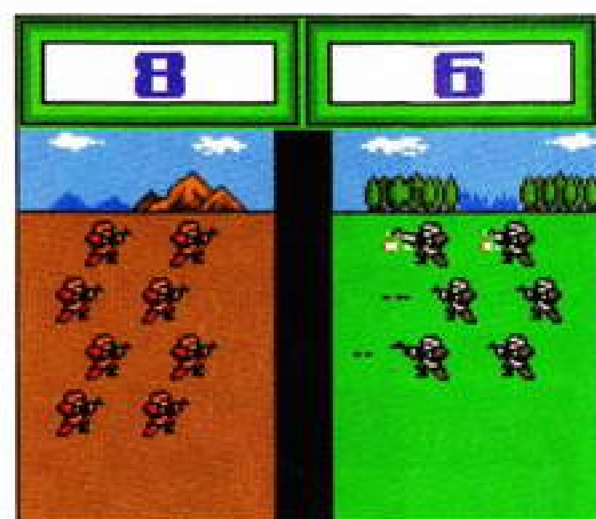


▲利用工程车将草地平整为道路，便于车辆通行。

全新的兵种给人耳目一新的感觉，多到让人目不暇接的新系统更让人感叹制作者的用心。兵种装甲属性被分为非装甲、装甲、空中、海面、潜艇五种，每种武器都给出相对这5类装甲属性的破坏力，可以随时查看。加上状态表及子表里的其他各种信息，（如可以搭载的兵种、数量，可能的补给方式、补充方式，经过每种地形所消耗的行动力，该地形下附加的防御力等，连每种弹药补给时所需要的价格都明码标价。）体现出了高度的专业化。

▲这里每一项能力都有进一步的详尽数据和说明。

间接攻击的兵种被允许同回合内移动后再攻击另人大吃一惊，有铺地、开公路、在河上搭桥等功能的工程车的加入无疑使游戏的变数大大增加。部队搭载的方式上，被搭载的车船不会因为搭载而丧失行动力，搭载者也可以从行动过的车辆或船上直接出发，使得游戏的打法更加灵活。



▲虽然人多，但因长途行走而被先制攻击，也是要吃亏的。

新加入的先制攻击和围困系统是本作中最出色的创新，为游戏平添了不少精彩。根据先制攻击的规定，各兵种都被赋予了固定的优先级，如果在同一回合内移动后再攻击，就有可能因为移动的消耗，战斗画面中无法及时开火，结果就是对方开火时干挨打，等伤亡惨重后才奋起还击。围困系统则对战斗有着举足轻重的影响，任何部队周围6格内敌人越多，该部队所受心理压力就越大，导致攻击力和防御力直线下降；如果有敌人从前后两方向上夹攻，效果更为显著，甚至在进入战斗画面前的一瞬间，该部队头上还会冒出一个惊叹号。有了这个系统，本来是步兵杀手的轻型步兵车如果被3、4队普通的步兵围住再攻击，反而会不敌步兵。

将敌人的部队包围后再攻击的优势显而易见，但要想大规模围攻敌人也不是一件容易

事。为了保持游戏平衡，部队移动范围也附加了限制：行动路线擦过敌方部队身边时，就会被截断；想要绕到敌人背后，就必须从远处迂回，而这又大受移动力的限制。

财政系统也有了大幅度革新，资源分为金钱和资材两种，制造任何部队都需要这两种资源。中立城市在初始耐久度时，满员的步兵只须1回合即可占领，但要想获得足够的收入，就得用工程车提升耐久度，耐久度越高，该城市提供的资源也越多，敌军要夺回这座城市也需要更多的时间。如果想要减少敌人的收入，还可以使用大型轰炸机或专门的战舰对敌人占领下的城市群进行轰炸，轰炸过后城市废弃，重新回到中立状态。



▲从运兵车上进发占领首都，降车和占领首都两段动画会连起来。

让人眼花缭乱的新系统体现出制作者的诚意，所有这些大刀阔斧的改革表明，作为GB上最终作的《GB大战争3》，走向了高度专业化、复杂化的风格。印象最深的是"《大战争》系列"中那个司空见惯的部队合流指令，选择合流后，会出现专门的菜单提示玩者使用左右键确定从一队合流到另一队的人数，游戏的精密程度令人叹为观止。

平心而论，如此多的创新要素，制作者所花的心血不容怀疑，这些新系统单看也都很精彩，但取得的总体效果却并不十分理想。复杂到其他任何同类游戏难以望其项背的系统首先就吓跑了大批玩者。虽然游戏中提供了体贴的教学模式，但仍然使游戏上手难度大增，同时也和任天堂推崇的掌机游戏要轻松简单的大潮背道而驰，进一步减少了玩家。高度复杂的系统虽然使得游戏者有了更大的发挥余地(如破坏敌人资源、截断桥梁、用工程车在必经之路上购建要塞防守等等)，但战斗时需要考虑的东西也大大增多，很大程度上破坏了游戏的爽快性。最后，可以移动后直接攻击的自走火炮，也使得重装地面部队的存在意义大减，一定程度上影响了平衡性。



▲魄力不再，总感觉别扭的战斗场面。

最后，战斗动画的退步也是本作的一大遗憾。虽然是GBC专用游戏，动画也经过全新制作，而且保留10单元一组的宏伟场面，但无论是动画本身还是步兵和机械的造型都缺乏气势和特色，让人提不起太多兴趣观看，还好这算不上出色的战斗画面可以关掉，以加快战斗节奏。

游戏分为演习、战役和标准模式三个模式。演习模式用于教学，战役模式只能按照顺序一关一关来，但可以按经验值进化一些兵种，标准模式则是和以往《GB大战争》相同的标准战役模式。

虽然太过复杂和专业，而且系统也有不尽如人意的地方，但总体上大量出色的全新原创设计，使得《GB大战争3》成为了一款凝聚了开发人员无数心血的杰作，为GB上的"《大战争》系列"画上了一个不错的句号。

一句话短评：复杂和专业化的战役类SLG，大量闪光的创意，拥有最大发挥余地的《大战争》，没有做不到，只有想不到！

Advance Wars 2

稳步前进：《超级大战争2》

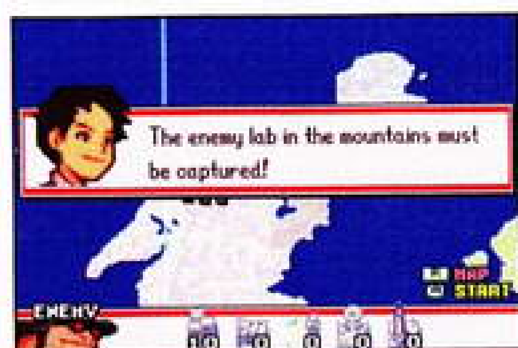


继GBA前作发售两年之后，续作再次登陆GBA。虽然等了两年，但这两作在地图画面和战斗画面上区别并不大，不过音乐方面又有所加强。除了新地图外，本作中加入了完整的剧情模式。剧情本身一般，但其中的任务关卡对新手来说是体贴的教学。为了配合剧本，游戏设计了黑洞军团作为敌人，该军团所有的兵种外形上都和我方完全不同，顺序出现的关卡中。通过角色对话以及饶舌教官的解说，让玩者逐渐熟悉游戏。为了提升可玩性，游戏还加

入了收集要素：每次战斗后，电脑都会给出评价，满分为300，这些分数可以累加，用于到商店里购买新的作战地图和编辑指挥官颜色。



▲黑洞又回来了。



▲战役模式情节性很强。

兵种方面，加入了性能超强、价格也超强的超级兵器：身躯象水泥搅拌机滚筒般臃肿的四脚战车(每次看到这种东西都不由想起声响震天的大型水泥搅拌机，汗)。系统在原来基础上也进行了一些小改动，新增加了大量用途各异的建筑设施，使得游戏的趣味性增加了不少。



▲关掉部分战斗画面可以大大加快游戏节奏。



▲高山上的士兵视野由2提升至5。

AI方面，电脑似乎显得积极了一点，对喜爱激烈战斗的玩家来说，这是令人欣慰的进步。GBA上这两作的音乐、画面、角色风格都大幅度美式化，《超级大战争2》的美版发售1年多后的2004年底，日版才以1＋2合集的方式推出《超级大战争》。而由于主机普及度或语言问题，GBA上两作《超级大战争》在国内的知名度大大高于系列之前的作品。



▲和GBA版前作一样，所有战斗单元在画面里都是会动的。

一句话短评： 大力简化系统降低难度，同时转换风格发展战略性之外的多种乐趣以吸引更多人成为FANS，GBA两作对整个“《大战争》系列”意义重大。

FAMICOM Wars DS

双重出击：《超级大战争DS》

“双重出击”这个标题有两层涵义，一是游戏中“双重出击”的玩法；二是日版美版接连推出，两地轰炸。

首先可以肯定，任何一个看过预告的人都会为新作全新的人物造型吸引，酷酷的人物风格更易于被大众接受，然而地图画面和战斗画面仍然没比GBA版有多大进步，这一点有点让玩家觉得郁闷，毕竟机种升级了——事实上，除非用3D表现画面或改变画面风格，否则GBA版第一作的《超级大战争》就已将2D画面的美丽细致描绘得几近完美了，因此NDS版能在画面上做改进的余地不是很大，不过增加的大地上云的影子、飞鸟等细节的渲染，以及切入战斗画面时大魄力的放缩，都看得出厂商在细节上力求尽善尽美。


▲沙尘天气下的战场

真正让人振奋的是音乐，NDS音质下的新的《超级大战争》的BGM，可谓是波澜壮阔，荡气回肠，音效处理也更加让人满意，无论是马达的轰鸣还是兵器的爆炸，都可以用震撼来形容。新增的成长系统和换装系统都很让人着迷，各模式通用的人物等级更让玩家觉得练级练得值。

由于在二代基础上继续强化了剧情，并增加了组合技、能力装备这些要素，使本作的指挥官的作用更大更明显，在挑战模式下，各代经典地图与各指挥官作战，会发现每个人借由其能力所发挥出来的优势都非常明显。



▲好玩度满点的战斗模式。

新增的坦克大战式的战斗模式也非常激烈非常好玩。而各模式下的各经典战场也会给老玩家不少感动。战斗当然永远是"《大战争》系列"的重中之重，无论是从初期教学用小地图，还是各模式下杀到天昏地暗的大战场，无一不将各个地图单元设置得恰倒好处，很多地方回归了经典的《Turbo》版，比如无甚意义的城市群被彻底取消；而电脑AI设定也非常出色，既懂得保存实力又能够寻找时机重创对手，加上特殊能力以及破坏技的应用，玩家随时都有被"逆转"的危险。难度设定上，虽然任何地方的工厂都可以生产兵种，但初期过去靠前的落单工厂，极有可能在敌人强大的火力威压下眼睁睁地看着被占领。战斗塔的争夺成了新作的重点之一，而众多新兵器的加入也让整个战斗更富变化，具备修理、补给、搭载且价格便宜的快艇令海战单位各舰种的功能更加齐全，系列中真正意义上的舰队终于建成。



▲《超级大战争DS》将双屏机能应用得淋漓尽致。

一句话短评：双屏主机上双重出击的全新经典。

Battalion Wars



▲制作厂商Kuju最新公布的新作LOGO。


▲大场景风范十足的预告影像。

至今为止，除了美版和欧版的NDS版《超级大战争》，已公布还没发售的就剩下这款NGC版的了，本作2004年E3曾以《Advance Wars:Under Fire》为标题公开了一段动作射击式的3D动画，让人浮想联翩，虽然任天堂方面已经介绍这不过是整个游戏中的一个模式，但当时国外众多《Advance Wars》论坛上各国FANS都表示对该作表示出不同程度的怀疑，冷静者在观察等待，质疑者则到处寻找SLG模式的影子和数据，性急的干脆对Kuju这个公司表示怀疑……这一切都随着时间平静下来，如今，欧美玩家们已经在倒计时地等候着NGC上的这款神秘之作的发售了。



▲2004年E3期间名为《Advance Wars:Under Fire》时用的LOGO。


▲2004年公布的影像中出现的新兵器——飞艇。

这部NGC版的《大战争》新作，在2005年的E3上，又公布了一些SLG模式下的战斗画面，游戏名称也改为了《Battalion Wars》，发售时间定在了2005年9月19日。而美国任天堂官网对其的类型，也已确认为策略，不过是即时战略还是回合战略目前尚不清楚。

本作在画面上，终于又有了新的进步，游戏场景全部用3D画面表示，沙漠、山区、草





▲指挥官造型非常"美式"。

原、城市，场景丰富而广阔，车辆造型相对硬派，人物造型更加地"美式"，虽然这一作目前其他的消息还不多，不过从游戏表现看，仍然能带给FANS不小的惊喜；而从《Advance Wars：Under Fire》改名为《Battalion Wars》，是否意味着Kuju将要在NGC上再次制作一部全新的《大战争》新作？9月19日游戏就将发售，让我们拭目以待！



▲这是打仗呢，还是庆祝呢？

回首《GB大战争》后成形了的"《GB大战争》系列"，SFC版以及GBA、NDS版"《超级大战争》系列"走的是不同的路线。GB版注重战斗本身的乐趣，在战略战术性、游戏平衡性、AI、战斗的爽快性上下工夫，最后推出的《GB大战争3》中，打法的多样性和系统的复杂性已登峰造极。而SFC和GBA版也很注重战斗之外的多样化乐趣，在指挥官系统、可爱的造型、幽默的动画、收集要素等方面下了不少工夫，对战斗本身则重在探寻一种新的不同于以往的乐趣，尤其是GBA上两作以新的风格和多样的乐趣，吸引了不少新人成为FANS。经过了GBA版的蓄力，让FANS望眼欲穿的新作将再接再励地创造新的辉煌。

附："《大战争》系列"游戏年表

游戏名称	译名	时间	机种	制作厂商
Famicom Wars	FC大战争	1988年8月12日	FC	Intelligent Systems
Gameboy Wars	GB大战争	1991年5月21日	GB	Intelligent Systems
Gameboy Wars Turbo	GB大战争Turbo	1997年6月27日	GB	Hudson
Gameboy Wars 2	GB大战争2	1998年11月20日	GBC	Hudson
Super Famicom Wars	SFC大战争	1998年4月30日(日) 1998年5月1日(美)	SFC	Intelligent Systems
Advance Wars	超级大战争	2001年9月9日(美) 2002年1月11日(欧)	GBA	Intelligent Systems
Gameboy Wars 3	GB大战争3	2001年8月30日(日)	GBC	Hudson
Advance Wars 2	超级大战争2(注1)	2003年6月24日(美) 2003年10月3日(欧)	GBA	Intelligent Systems
Famicom Wars 1+2(注2)	超级大战争1+2	2004年11月25日	GBA	Intelligent Systems
Famicom Wars DS(注3)	超级大战争DS	2005年6月23日(日) 2005年8月22日(美) 2005年9月30日	NDS	Intelligent Systems
Battalion Wars	军队战争(暂名)	2005年9月19日	NGC	Kuju Entertainment

注1：美版《超级大战争2》全名为《Advance Wars 2：Black Hole Rising》，即《超级大战争2：黑洞再生》。
注2：《Famicom Wars 1+2》就是美版《超级大战争》两作的合集。
注3：《Famicom Wars DS》的美版和欧版名为《Advance Wars：Dual Strike》，即《超级大战争：双重攻击》。

硬件短消息

"好久没收到硬件短消息了。""是不是信号不好啊？""说不定负责短信的人最近忙得抽不开身。""忙也不能不给咱们硬件爱好者发短信啊，幸好是免费的，不然一定去告那个叫马修的……""嘿，收到了，硬件短消息又开张了！"

用iAudio X5 Review做PSP用外接硬盘



PSP的功能真是越来越多了，除了看电影、听音乐，近来又加入了诸多的模拟器以及破解了的游戏，真是让人目不暇接。越来越多的功能让我们当初的512M记忆棒捉襟见肘，1G乃至2G的记忆棒正将悄悄成为主流——如果干脆给PSP外接个硬盘呢？

以前说过韩国iriver H320硬盘MP3播放机，这次再给大家说另一款时尚的硬盘播放器——有黑武士之称的iAudio X5 Review，而且有老美发贴说，这个东西用起来还真不错。其实呢，能和PSP联接的硬盘播放器不少，经济宽裕的玩家有兴趣的话可以自己多找找。



顺便说一下，在PSP强大的播放功能面前，iAudio X5 Review的影像播放功能可以被彻底无视了。

大小合适的触控笔

说真的，觉得NDS的笔蛮可爱的，用起来感觉也不错，但人是挑剔的，于是，手感更好的周边类触控笔就出现了。其中，Goichi株式会社生产的触控笔手





感就非常好。这支笔外表看像个大自动铅笔一样，但实际上，只能在触摸屏上才能写字哦。这款可爱的触控笔售价315日元，折合人民币约22元多一点。

PSP用USB、电源同步线



记得以前给大家介绍过N多几合一几合一的周边了，这次的也是二合一，而且是USB和电源线一体线。像PSP的系统升级就要把电源线和USB线都用上，而头一阵又有传言说用PSP玩模拟器把整个机器都废掉了……既然这样，碰到了就弄一条吧，不过这样的线放在一起时会很乱，在图中看倒是蛮规整的。



该同步线由Miyavix出品，售价980日元，折合人民币约70元左右。

PSP组合播放盒

PSP的播放组合有很多种，有单一的播放架，有播放架、外接电池一体的，还有更多一体的……这次说的是组合播放盒，注意多了一个“盒”字，也就是说，该周边最少是集播放架、扩音器、外接锂电池以及PSP收藏盒于一体的四合一周边，盒子的外观肯定要比一般的PSP收藏盒大出不少，但其功能之多是众多小巧玲珑的PSP用包、盒无法望其项背的。该组合播放盒由NYKO出品，售价10290日元，折合人民币在730元上下，（汗，两款PSP游戏的价钱！）8月15日预售，喜欢PSP影音享受的各位可以考虑哦。



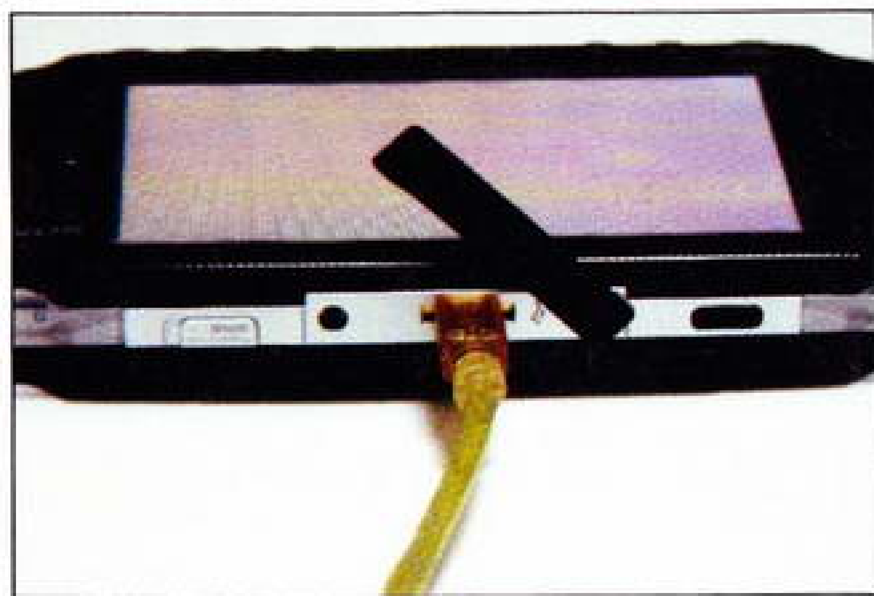
无微不至的体贴——端口防尘周边

游戏机功能越多，开的端口就越多，端口多同时也代表着将有更多擦不净的灰尘烦扰着你和你的爱机。现在好了，HORI推出了端口防尘周边，把那些平时不大用的端口用这些小周边一堵一塞就没问题了。不偏心的HORI还分别给PSP和NDS各做一套，真是关怀得无微不至。（或者说赚钱到无孔不入。）





NDS以前说过，这里就只看看PSP的，把电源插口、耳机线控插口、USB数据线接入口这些统统可以堵上了，而插入数据线时，只需把塞子一侧打开就可以了！这一套防尘塞子售价336日元，折合人民币约24元。



越来越亮的透明皮套



日本人又推出新的透明皮套了，而且是老牌周边厂商Gametech推出的，看图片真是亮堂，只是不知道用起来怎么样——实际上，再透明也不如屏幕上什么也没有效果好，关键是看玩家的选择了。不过图片中我们看到，在按键和滑杆处都被镂空了，这样一来多按键凸起并不是很高的PSP来说，手感是一定会受到影响的。该周边售价850日元，折合人民币约60元，很普通的日产NDS、PSP周边价格。



▲晶莹剔透的水晶皮套，美！



▲套上水晶皮套的PSP，简直就像穿着“皇帝的新衣”。

PSP水晶盖子?



这款周边貌似PSP透明皮套，实际上仅仅是正面的一个透明盖子，不过这款“水晶盖子”的透光性非常不错，而且不仅把屏幕覆盖，连方向键和○△□×四键都盖上了，其他键和滑杆没被覆盖到就要直接按了。虽然看起来按键隔着一层胶套会有一定减缓手指压力的负作用，但实际操作起来还是挺好的，远没想象得那么差。该周边还没有正式发售，相信发售后大家会对这款周边有一个更直接的认识。





PSP电池充电器

随着大作的不断推出，在PSP的魅力越来越无法阻挡的同时，其耗电问题也越来越突出。有时要外出，想多备两块充电电池；而充电时既不想耽误玩，又想一次多充几个，怎么办？试试电池充电器吧。



▲充电器的外观。

这个周边实际就是把电池取下放到该充电器里，然后将座充插到电源上充电，该充电器输入电压为交流电100～240伏，输出直流电4.2伏，1550毫安；充电速度方面，说明书数据为1小时35分，实际上仅仅用1小时28分，充电器上的指示灯就灭了，证明充电已经完成，而用PSP本身充电，至少要两个小时。该充电器的速度还是十分令人满意的；外形上由于可以将插脚折叠，因此非常方便携带外出，有两块PSP电池的朋友可以考虑这款便携实用的周边。该周边由SCE官方推出，并已于7月15日发售，售价3675日元，折合人民币为260元以上。



▲充电时的样子。

让NDS也扮骑士的铝壳保护包

在GBA SP、PSP相继有了PSP铝壳保护壳后，PDAIR WORKSHOP终于也给喜欢这个风格的NDS玩家带来了同样的周边。套上这个铝金属外壳后，主机看起来有着中世纪骑士一样的华贵和潇洒，个性十足。实际使用上，装NDS大小合适，松紧适当，里面的软衬很好地隔离了NDS主机外壳与保护包外层金属的摩擦。最值得一提的是套了这个金属壳子后，NDS的操作并未受太大影响，但和GBA SP、PSP的金属外壳保护包有着相同的不足，就是LR键按起来的感觉还是觉得怪怪的，看来LR键这方面是厂家迫切需要解决的一个问题。该铝壳保护包售价3150日8点折合人民币约225元左右，虽说漂亮，价格可不便宜哦。





PSP的好伴侣

——Sandisk彩棒系列

文 赤色彗星 编 LIKY

随着PSP的越来越普及，大家越来越关注记忆棒的动向了，毕竟，记忆棒是PSP最不可缺少的周边，要想充分体验PSP的强大影音娱乐功能，一根大容量的记忆棒是必不可少的。目前市面上的记忆棒鱼龙混杂，水货、组装货充斥市场，给大家的选购造成很多困难，好在我们在16辑的“硬件发烧馆”中曾给大家横向比较了几款不同品牌和类型的记忆棒，相信看过的玩家心中已经有了大致印象。总的来说，目前市面上Sandisk品牌的行货短棒无论是价格、读取速度还是售后服务都要优于同类的SONY短棒，所以，如果大家要买记忆棒，不一定要迷信索尼品牌，Sandisk的短棒是不错的选择，当然，一定要买正规行货，这样质量才能得到保证。国内Sandisk的代理商有上海宏衢和深圳沃灵两家，大家一定要认准品牌。





◀ ▲外来的和尚会念经，Sandisk

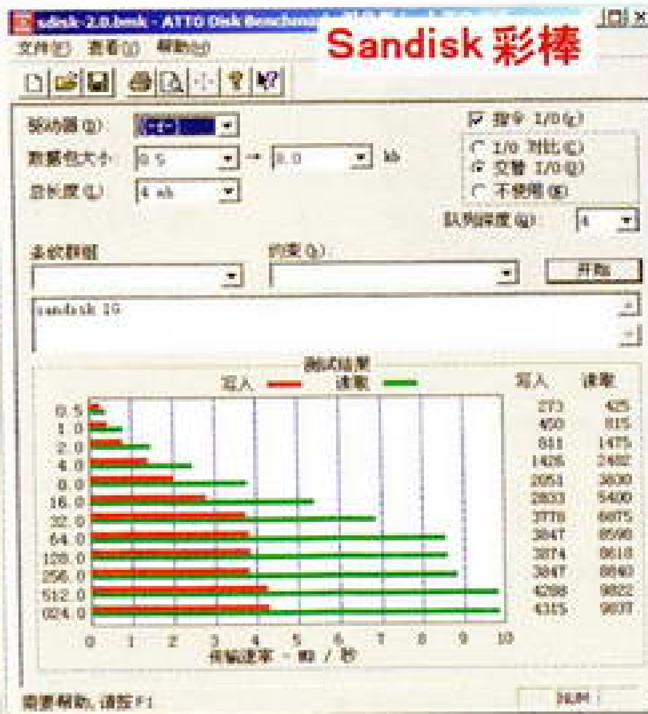
近日，Sandisk宏衢针对PSP在大陆地区的热销，正式在大陆推出适用于PSP的游戏彩棒，游戏彩棒针对PSP的读取特性，在读写速度和闪存的稳定性方面都做了特别的技术处理，使得彩棒比普通蓝棒更适合PSP：针对玩游戏时的短棒读取频繁；用PSP玩模拟器或者看电影时，对读取速率的高要求都做了特定的技术改进，以适应各种PSP玩家的需求。

笔者手中拿到一根1G的Sandisk彩棒，于是进行了一番简单测试，由于手头正好有一根索尼512M短棒（香港行货），也顺便进行了一番简单对比。



最重要的测试当然是看读写速度，将PSP通过USB线连接电脑（USB 2.0接口），先后插入两根短棒，往里面Copy同样大的文件，比较用时长短。我的电脑配置是P4 2.8G，512内存，Windows XP SP2系统。Copy一个469M的ISO文件，索尼短棒用时4分50秒，而彩棒用时仅仅2分08秒，差距似乎太大点了。接下来，我用专用的测试软件“ATTO Disk bench32”进行对比测试，测试结果验证了刚才的结果，彩棒的写入速度的确达到了Sony短棒的1倍以上。以下是测试结果。彩棒最大写入速度达到4.31M/秒，而Sony短棒最大只达到1.79M/秒；读取速度方面，彩棒最大9.83M/秒，而Sony短棒是7.67M/秒。通过以上的比较，不难看出彩棒的性能的确令人满意。





▲Sony短棒与Sandisk彩棒的测试结果对比，红线的是写入速度，绿线的是读取速度。

关于购买需要注意的问题

下面来说说购买方面需要注意的问题。目前国内Sandisk宏衢彩棒有销售的容量为：128M/256M/512M/1G，1G的市场售价大致在900元左右。购买Sandisk宏衢行货给客户的最大利益保证就是5年的质保时间和四大城市的即时换货中心所提供的及时服务，只要不是人为损坏，发生问题可以无条件换货，这是最令人放心的一点了。而目前市面Sandisk原厂的产品，只是由香港那边的公司在国内找水货代理托运进来的，这种产品售价要比行货便宜几十元，但是商家只会提供1年的质保时间。另外就是组装彩棒，这是加工厂将产品零件外泄，由广东深圳及一些小加工厂再组装拿出去卖的，这种彩棒质量很差，容易损坏，甚至会发生插入PSP后弹不出的情况，所以大家购买时一定不要贪小便宜吃大亏。

识别Sandisk宏衢彩棒的方法



包装盒右上角贴有圆形的宏衢公司标识，上面有质量监督局电话查询号码，拨打上面的电话后，输入彩棒上防伪序码便可知道棒的真假。



质监局电话查询号码



激光防伪标贴

彩棒的正面有上海宏衢激光防伪标贴！标识上有防伪序码（惟一）！



质量保证卡

包装盒背面附有质量保证卡（凭此卡可获保修更换等服务）。

对于Memory Stick Pro的技术研发者的Sandisk来说，他们一直在短棒领域不断推陈出新，目前彩棒的最高容量已经做到2G，相信随着PSP的发展升级，2G的彩棒用不了多久就能进入国内，目前4G的彩棒也已经在开发中，对于PSP玩家来说，这真是个好消息。当然我们玩家更期待的是，短棒容量越来越大，速度越来越快，而价格则是越来越低了。（笑）



▲2G的彩棒已经在国外上市，期待早日进入国内。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描



还有一个月就要开学了，不知道大家在愉快地玩着掌机游戏的同时，有没有按时完成暑假作业呢？

7月末至8月初，随着PSP游戏的破解数量达到了50个之多后，PSP的销售势头日渐火爆。短短半个月时间里，PSP经历了多次价格浮动！在7月底，普通版PSP先是从1520元跌到了1460元，1500元的底线虽然被打破了，但也仅仅是维持了一个多星期而已。随后PSP又在8月初涨回了1510元。到8月9日左右，PSP更是疯狂地涨了100多元！目前广州普通版PSP的售价为1640元，豪华版PSP的售价为1900元。这个价格和半个月之前相比，简直是天壤之别。

随着PSP的涨价，目前市场悄然出现了一种新情况：同一柜台里1.5版PSP和1.51版PSP分两种价格出售。目前很多游戏店都是备有1.5和1.51两种货。1.5的普遍要比1.51的贵50～70元。大家都知道1.51是不可以玩各种破解PSP游戏以及各类模拟器的，商家在这样的时态下顺势推出两种版本两种价格，以1.51版的“功能平平”来映衬1.5的“超值划算”，可谓老奸巨猾啊。大家都听闻1.5版的PSP可以玩盗版，当然不会吝啬多花那几十元钱了。

就目前的形势而言，愿意花钱买PSP正版的玩家实在不多。正版游戏销量在破解的打压下降了很多，不少游戏店都不敢贸然进货了，最新进货单都限定在了一些最新的游戏上，比如《天诛 忍大全》、《天地之门》等等；规模小一点的游戏店干脆一张新游戏都不进了，只有玩友付了定金，指名要买哪张游戏，商家这才敢进货。在8月初PSP最新游戏《天诛 忍大全》到货，售价为340元。颇具讽刺意味的是，在正版游戏到货的前几天，网络上便出现了破解游戏的下载。而《天地之门》日文版也降到了320元。现在很多游戏店柜台里摆的PSP游戏大多为存货或二手货。

与PSP一直鏖战着的NDS，终于迎来了自己同父异母的兄弟iDS的帮助。iDS目前在广州的报价仍为1518元带一套主机＋《直感一笔》＋任意GBA中文正版游戏。而NDS也是卖着千年不变的价格1080元。有迹象显示在iDS推出的一星期里，NDS的销量几乎停滞，但随后NDS马上回归正常销量，iDS的首发火爆场面并未维持很久。其中原因，恐怕和iDS的强制捆绑销售、售价高、汉化速度慢以及主菜单不能输入中文都有一定联系。希望神游公司尽早推出多款中文游戏，以满足国内玩家们的需求。

最近笔者在市面上看到组装NDS外壳有出售了，价格在50～60元，这意味着很快便会有翻新NDS流入市场了。真没想到NDS在短短半年时间内就有组装外壳出售了，不知道PSP的组装外壳什么时候会出现？

NDS最新游戏《JUMP超级明星大乱斗》到货，售价为普通版320元，特典版420元。新作《游戏王 噩梦吟游者》也初现市场，目前售价320元。异类音乐游戏《押忍！战斗！应援团》售价同为320元。

上辑的掌机市场行情里我曾经报道说暑期SP的销量打败了PSP和NDS，现在似乎可以把那句话再重复说一次。不管笔者去多少次游戏店，也不管是上午去还是下午去，总可以看到有很多家长带着自己的孩子来购买GBA（GBA SP），任天堂的谋略果然全世界通用。目前广州GBA翻新机、GBA SP翻新机、神游SP的售价分别为350元、550元和650元。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价价格。各地价格有所差异为属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	PSP（香港豪华版）	iDS	NDS	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1900	1640	—	1518（带《直感》＋正版GBA卡）	1080	650	550（翻新）
辽宁大连	仁和电玩玩友游戏机专卖店	1800	1500	1820	1230	1100	620	560
广东深圳	久圣电玩	1850	1550	2050	—	1100（各色）	—	600
广西南宁	鸿立电玩	1848	1571	1842	1510（带《直感一笔》＋正版GBA卡）	1085（银） 1099（四色）	650	—
山西太原	逸豪电玩	1870	1580	1890	1600（带《直感一笔》＋正版GBA卡）	1160	650	650
浙江杭州	玩之苗游戏专卖店	1880	1650	1950	1550（带iDS卡＋正版GBA卡）	1180	650	—

PassMe热点报道

——NDS用模拟器和SC卡新内核

文 gokumine 编 马修

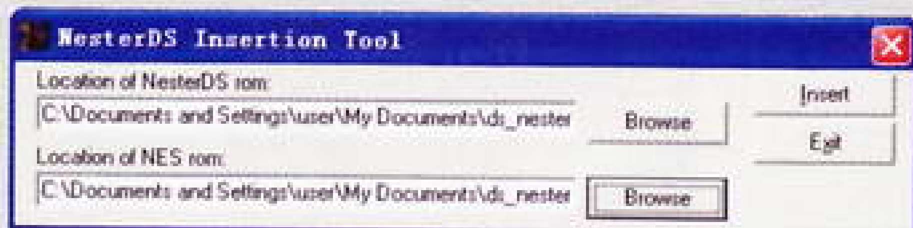
比起PSP上多到让人眼花缭乱的各类模拟器，NDS上一直是平平静静，NDS真的只能用来玩NDS游戏和GBA游戏吗？还有，前期沸沸扬扬的SC卡支持NDS游戏的内核升级也终于发布下载了，究竟能不能玩？能玩得怎么样？详情请看本篇的热点报道！

NDS模拟器大检阅

自从NDS烧录卡开始发售以后，NDS上的模拟器也越发加快了更新速度。这里说的模拟器是只通过NDS硬件来模拟其他主机运行游戏，通过模拟器的不断完善，有烧录卡的朋友就可以在NDS上玩到更多的经典游戏了。目前在NDS上有三个模拟器比较有前途，分别是：FC模拟器、SFC模拟器和NGP模拟器。这些模拟器大家可以在http://www.yxjzy.com/Soft/tools/index.html下载到。

FC模拟器

首先我们来看看NDS上的FC模拟器。这个模拟器的名字是“ds nesterds”，下载后解卡压缩包以后会有一个叫“rom inserter”的可执行文件，运行以后会出现操作界面。这个模拟器

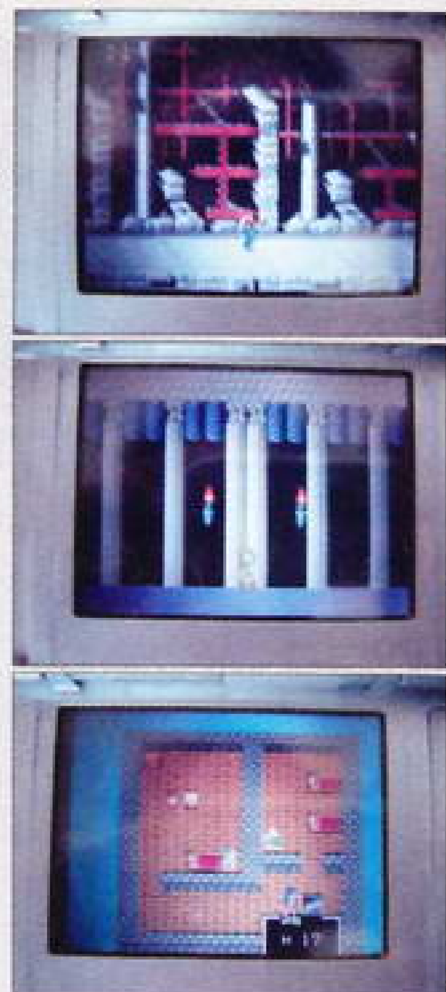


比较简单，只有两个窗口，我们分别需要在两个窗口中加载不同的文件，上面的“Location of NesterDS rom”中添加NDS文件“nesterds.nds”，然后在下面的“Location of NES rom”中选择需要转换的FC游戏，之后点击下面的“Insert”就会生成一个模拟器和ROM整合的模拟器文件，大家需要自己选择转换以后的存放路径，另外转换以后的文件没有文件扩展名，因此大家在存放文件起名字时候要在名字后面加上“.nds”的扩展名。

将文件转换完以后就可以烧录到烧录卡中，注意，如果是普通的GBA烧录卡需要把文件扩展名命名为“.nds.gba”，而需要在“Location of NesterDS rom”添加“nesterds.nds.gba”这个文件。烧好游戏以后就可以通过“PassMe”等一些引导卡或者引导程序运行模拟器了。本次使用模拟器分别制作了几个ROM，不过发现和GBA上的模拟器差不多，也会有不兼容的现象，不过比GBA版本好的是支持全屏幕，在运行的时候一个屏幕显示游戏画面，另一个屏幕会显示一些操作信息，可以通过按键调整模拟器的一些设置，比如通过L和R可以调整屏幕的上下、通过X+A调整屏幕刷新度、X+B调整游戏画面显示的屏幕……在模拟器中分别运行了《超级魂斗罗》、《勇者斗恶龙》、《塞尔达传说》。在运行的时候发现除了《塞尔达传说》有些迟缓以外，其他游戏运行都比较正常，没有明显的丢祯现象，实际上，还是有部分游戏会花屏不能运行的。模拟器目前还不支持声音，大概是版本还比较低的缘故，所以还没有加入，相信有了GBA上成功的例子，NDS上实现只是时间问题。毕竟大屏幕的NDS比较有前途，不至于连子弹都看不清楚就挂了。

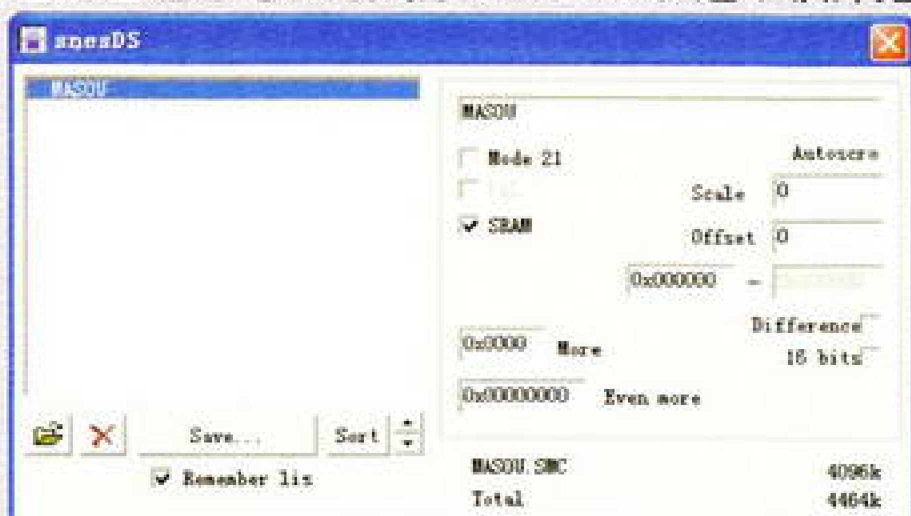






SFC模拟器

SFC模拟器的名字是"snesDS"，解开压缩包以后运行可执行文件"snesDS"。这个软件据



说是从GBA上的SFC模拟器移植过来的，使用基本差不多，大家不需要做太多的调整，只要添加了ROM以后转换即可，不过对于格式来说，只能转换文件扩展名是".SMC"，而另外一种格式的ROM就不能支持了。在转换的时候这个软件支持合卡，可以一次添加多个ROM，最后生成一个NDS文件，不过在使用NDS烧录卡的时候需要把文件扩展名修改成".nds"的格式才能烧，不然只能使用普通烧录卡在GBA模式下烧。

烧好以后通过PassMe等一些类似的设备在NDS上运行，首先运行的是SFC的超级大作《火焰之纹章 纹章之迷》，在游戏开始的时候出现花屏现象，不过在进入游戏以后画面恢复正常，地图画面非常清晰，声音也比较正常，没有杂音。不过在战斗的时候麻烦又来了，地图上的人物在不移动的时候看不见，战斗画面也出现贴图混乱的现象，虽然可以将就着玩下去，不过找人可是麻烦死了，就像雾里看花一样。


▲游戏开始时出现花屏现象。


▲进入游戏以后声音、画面一切正常。


▲战斗的时候看不见地图上没有移动的人物。

同样的问题在运行《前线任务》的时候也出









现，贴图在一些情况下也有问题。运行《心跳回忆》的时候，只出了一个LOGO画面就没有下文了。可见现在这个模拟器还是停留在GBA的基础上，只能看后续版本了，毕竟NDS的CPU足够应付。在测试的ROM当中也有能完美支持的，比如《饿狼传说》、《快打旋风》、《超级马里奥大陆》、《蜡笔小新2》等等。这些游戏都没有贴图的问题，声音也正常，只是有时会出现跳祯现象。

这个模拟器同样是支持全屏幕操作，在烧合卡的时候下屏用来显示选择的游戏，游戏运行得还算常流畅，足见其CPU强劲。这个模拟器在NDS上支持了3个键，除了以往的A和B键以外还有一个Y键也可以使用，看来这个模拟器在以后会大有前途。

NGP模拟器



在NDS的NGP模拟器是“NdsPop”，目前只发布了0.2版。这个模拟器和前两个不同，发布的是一个整合在一起的ROM，并没有提供给玩家可以自己转换的软件，看来这个模拟器还需要一段时间才能有正式的版本发布。文件内有“NdsPop.ds.gba”和“NdsPop.nds”两个文件，提供给普通烧录卡和NDS专用烧录卡使用，烧好以后配合PassMe以及其他通用设备就可以直接运行，和模拟器整合到一起的是《贪吃蛇》，不过这个游戏确实没有在商业ROM中看到过，应该只是一个用于测试的游戏，游戏画面也比较简单，不过基本上实现了游戏的正常运行，



不知道什么时候能放出最新版本。

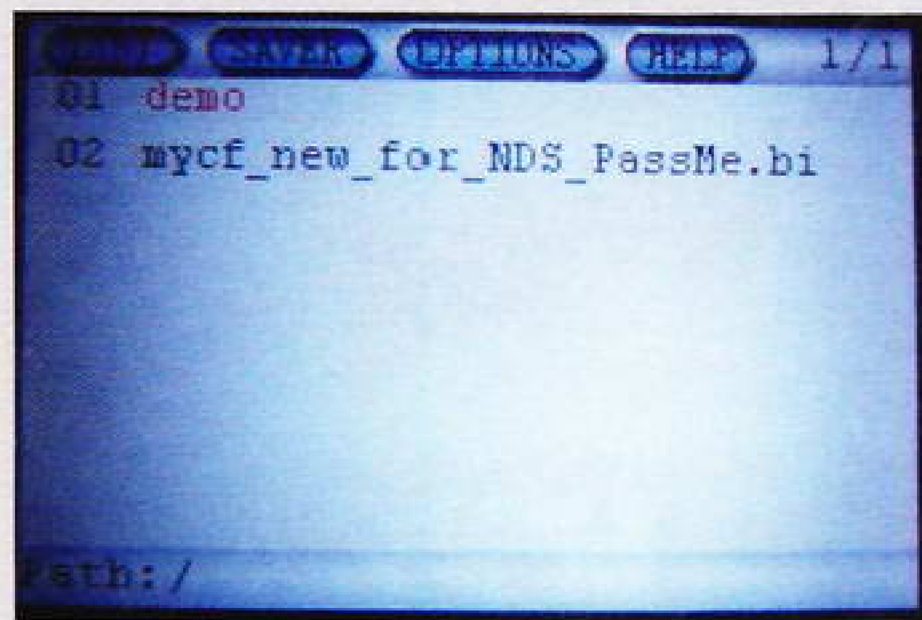
NDS上的模拟器现在是越来越热，期待的玩家也在不断的增加，最近在一个国外开发者的站上看到，GB(GBC)的模拟器也在紧锣密鼓地进行，目前GB游戏已经能够完美运行，只是GBC部分还存在一些麻烦，不过距离推出只是时间问题了。上面几个模拟器相信作者也会在最近更新，到时候一定会获得更好的评价。在本次测试中，除了使用了Neo Flash DS烧录卡以外，还使用了M3 FOR GBA进行测试，发现在PassMe的支持下M3也能很好地使用这些模拟器，而且还能实现一次性大量拷贝。不过计划中本次测试的G6由于厂家方面原因没能进行，只能希望8月能收到样品继续测试了。

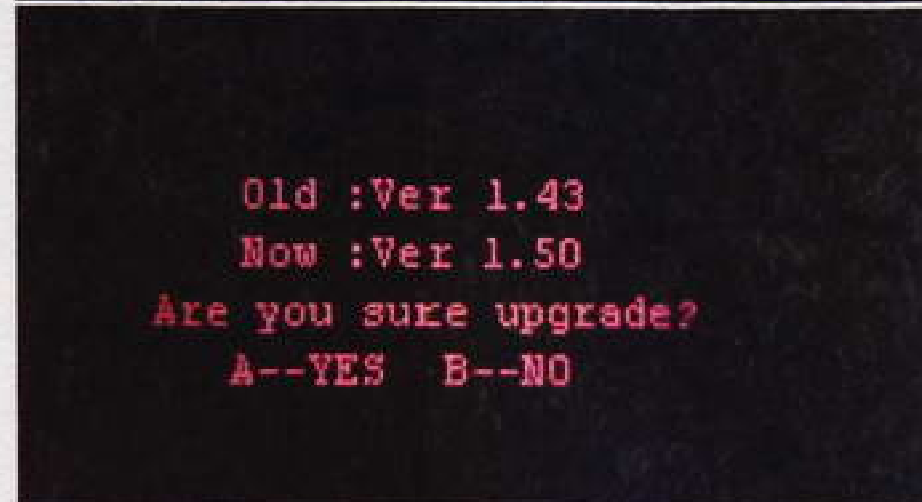


SC新内核测试

8月6日，SC卡公布了其支持NDS游戏的新内核mycf new for NDS PassMe，在下载以后将内核拷贝到CF卡中，打开游戏机运行内核文件，加载以后选择更新，更新以后就会得到支持NDS游戏的功能。不过这里要注意一点，目前为止更新过程是不可逆的，只要更新了NDS支持的内核，卡带中的记录将被全部洗掉，而且将不能运行GBA游戏。大家在更新的过程中要三思而后行，对升级引起的不能运行GBA游戏问题，mine将不负任何责任。

在更新好以后，需要配合PassMe来使用，插上PassMe启动以后，在NDS下屏出现SC卡的LOGO图片，上屏幕是应用画面，选择要使用





的ROM加载即可运行。在官方提供的DEMO中随便运行了几个，其中发现了Neo Flash字样的LOGO，看来SC这次又开始对Neo Flash下手了。而其他的几个DEMO中都是比较简单的演示程序。



为了进一步验证SC卡的兼容性，mine分别拷贝了Neo Flash专用的NDS商业ROM《SD高达》和《CATCH！TOUCH！耀西》，其中第一个是使用DS卡带来保存记忆的，后一个是直接将记忆保存在GBA记忆卡中。开机运行，发现两个游戏都是白屏，两款商业ROM都没被兼容。这两个ROM因为都被GST修改过，是专门对应Neo Flash卡的，因此不能用也就不那么奇怪了，那么下面就试试支持模拟器的CLEAN版吧。拷贝了一个《超级马里奥64DS》，结果发现运行以后依旧是白屏，结果表明依然不支持CLEAN版本的商业ROM。

别的都不支持只能看自己家的了，SC在官方站上提供下载了几套支持的ROM，下载了其中的《直感一笔》，在接入PassMe以后，居然运行了起来，该游戏为正式的商业ROM，不过在拷贝过程中发现了一个问题，那就是ROM的扩展名是“.dsi”。这点和Neo Flash以及模拟器使用的“.nds”不太一样，于是推测这个是SC厂家专门为SC打过补丁的ROM。为了验证推理，重新拷贝了一个CLEAN版的《直感一笔》，结果依旧是不能运行。看来以后使用SC卡玩NDS游戏也同样脱离不了打补丁的命运。因为SC的硬件设计问题，在运行GBA游戏的时候，需要对GBA的游戏全部打上补丁才能运行，不然由于硬件响应时间慢，在运行ROM的时候就会出这样那样的问题，但就是打了补丁以后，不少游戏还会出现拖慢现象。在测试的NDS内核中使用的ROM可以肯定也被打上了这个速度补丁，原理应该和GBA游戏一样。目前SC卡只有《Robots》、《Polarium》和《瓦里奥制造》三款商业ROM(在测试中《Robots》不能运行，更换了不同记忆格式的NDS卡带后问题依旧)，发布的其他的都是DEMO。值得一提的是，SC卡可以运行E3时候放出来的9合一DEMO合集，不过对于《银河战士DEMO》却没有运行成功，看来其兼容方面还是存在一定的问题。

尽管在测试中SC卡的问题有不少，但是毕竟在PassMe的支持下可以运行商业ROM了，



这一点是要肯定的，相对于Neo Flash的高昂价格来说，SC卡就显得便宜很多了，现在也只是等官方版本的PassMe推出玩家就能享受NDS的乐趣了。不过不足之处还是存在，首先是升级内核以后不可逆，造成不知情的玩家升级以后卡带不能运行GBA游戏；其次是ROM过分依赖补丁，不能支持现有格式的大量商业ROM；最后呢，就是硬件先天不足，运行速度不能达标，只能依靠补丁了。





掌机软件新闻

暑期大作纷至沓来，真让人有种幸福突然降临的感觉。PSP软件方面可谓进步神速，已经有2/3以上的游戏被破解，各种模拟器也日趋成熟。反观NDS软件这边就冷清很多，GBA方面更是消息全无，仅有几款汉化软件问世。下面还是一起来看看半个月以来的掌机软件新闻吧。

文 小超 编 马修

NDS软件新闻

SnesDS更新频繁

NDS上的超任模拟器SnesDS最近频频更新，短短半个月的时间里，作者分别于7月21日、7月30日、8月1日、8月2日和8月3日进行了五次更新。新版本修复了N多Bug，修改了Mode7模式的显示问题，加入了可以在触摸屏中使用的选项菜单。现今无线网络版已经可以支持16Mb的大容量ROM。烧录卡用普通版本下载地址是http://home.utah.edu/~u0422123/snesDS/snesDS.zip，无声版下载地址是http://home.utah.edu/~u0422123/snesDS/snesDS_nosound.zip，无线网络版下载地址是http://home.utah.edu/~u0422123/snesDS/snesDS.zip。

NDS用PC游戏模拟器登场



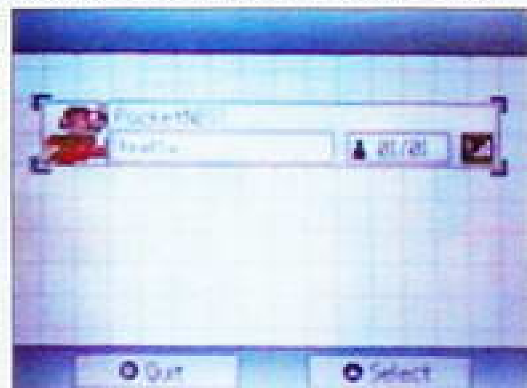
在NDS上玩PC游戏？没错！ScummVM可以帮你实现这个梦想！ScummVM是著名的PC环境模拟软件，通过它可以在其他平台上使用PC的软件，玩PC的游戏。早前，ScummVM推出了PSP版本。本次的NDS版由AgentQ移植，7月末推出的第一个版本就已达到了较高的完成度，能够运行《猴岛小英雄Demo》。8月4日推出的新版则修复了不定时死机的问题。无线网络版下载地址是http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/scummvm-wmb.zip，烧录卡版下载地址是http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/scummvm-flash.zip。希望能用这个程序玩到纯正的PC版《仙剑》，活活。

NDS用WS模拟器推出

可以在NDS上使用的Wonder Swan(WS)模拟器终于出炉了，这款软件的正式名称叫WonDerS。最新版本为1.0，目前能够运行的游戏还不多，速度也不正常，期待作者继续完善。下载地址是http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/WonDerS.v1.0.zip。

NDS用FC模拟器公布

适用于NDS的FC模拟器Pocketnes于8月6日发布测试版。这个版本的程序只能运行《超级马里奥》一个游戏，虽然速度不错，但是没有声音。而作者把软件下载挂到了snesDS的官方网站，貌似两款程序有千丝万缕的联系。下载地址是http://home.utah.edu/%7Eu0422123/snesDS/SMB.nds。



DSlinux新图放出

好久没有DSlinux的消息了。最近作者终于放出软件运行的两幅新图，一幅是查看CPU信息的，另一幅则是运行VI编辑器的。看来



DSlinux的进步不小，期盼作者快快放出新版本。



NDS游戏汉化再传捷报

大家比较关注的NDS游戏汉化方面现在又有新消息。一位名叫Dinwing的网友已经破解了NDS游戏的字库。据其介绍，NDS游戏汉字的显示并不像传说中那样采用机器内置字库，而是读取游戏卡带内置字库。这样就可以如汉化GBA游戏一般汉化NDS游戏。Dinwing已经汉化了几个NDS上的Demo程序，效果还不错。期望更多的汉化作者们投入到NDS游戏的汉化中来。

NDS模拟器Ensata 1.3被汉化

小超曾经报道过的NDS模拟器Ensata 1.3C现在已经被热心网友ldd和天使汉化完毕。Ensata是传说中的“NDS官方模拟器”，虽然支持的游戏少，但模拟效果非常不错。汉化版下载地址是http://61.177.64.109/game/Ensata%201.3c.rar。

GBA软件新闻

VisualBoyAdvance 1.8.0 Beta 2 简体中文版发布

最好的GBA模拟器VBA 1.8.0 Beta 2简体中文版放出，汉化版修正了强制指定菜单快捷键的错误，下载地址是http://wise.togame.net/temp/CH-vba.exe。程序采用安装包的形式，并且还集成了Cnnic通用网址和博采插件，大家可以选择不安装这两个插件，不会影响正常使用。顺便一说，有朋友反映用VBA不能玩《迪士尼麻辣女孩3》这个游戏，其实只要使用VBA 1.8以上版本就能正常运行该游戏，大家快快下载最新的VBA程序吧。

RascalBoy Advance 1.2.8.5 简体汉化版放出

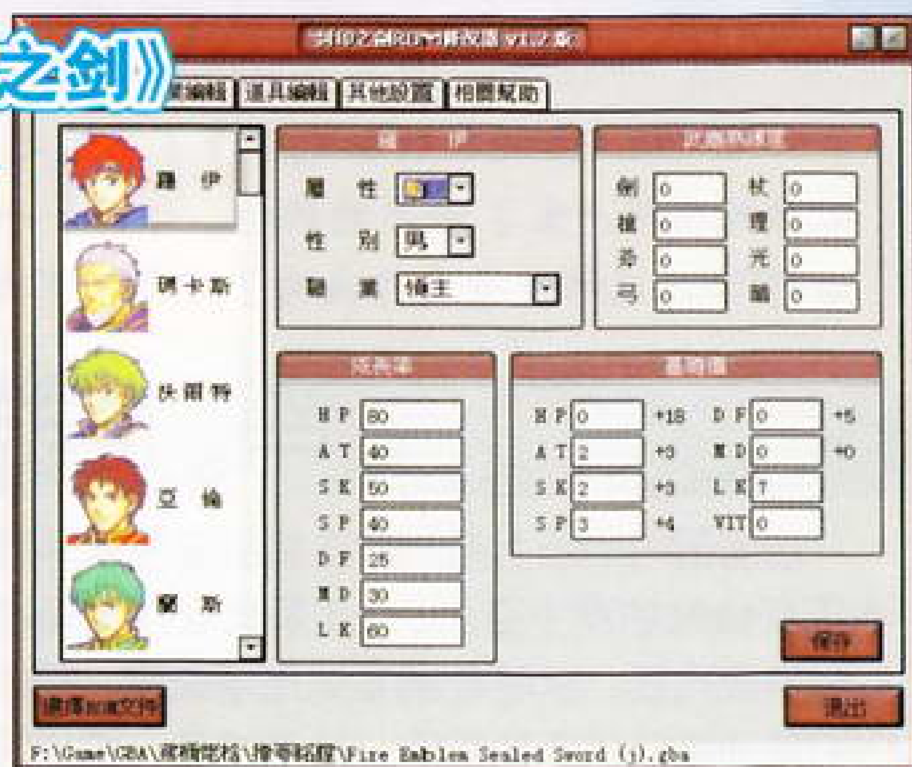
目前掌机软件汉化的消息真是层出不穷，GBA模拟器RascalBoy Advance 1.2.8.5也推出了中文版。RBA是一款不亚于VBA的优秀软件，拥有外部插件、视频优化、音频显示等多种强大功能，可以运行90%以上的GBA ROM。软件由King5268汉化，下载地址是http://bbs.emucn.net/viewFile.asp?Boardid=70&ID=73781(需要注册会员才能下载哦)。

能够运行《重装机兵》中文版的Pocketnes



《重装机兵》是一款非常优秀的RPG游戏，但中文版一直不能通过Pocketnes在GBA上模拟运行。现在有热心网友专门针对本游戏修改了Pocketnes的源程序，解决了Mapper 74的显示问题。我们终于可以在GBA上重温这部经典RPG大作啦了！已经转换好的GBA ROM下载地址是http://bbs.emu-zone.org/attachment.php?attachmentid=87830和http://bbs.emu-zone.org/attachment.php?attachmentid=87831，需要两个文件都下载后再解压。

GBA游戏《火焰之纹章 封印之剑》ROM修改器推出



《火焰之纹章 封印之剑》可谓是GBA最强S·RPG之一。一位叫Sunliner的网友特别制作了专门针对本游戏的ROM修改工具。利用该软件，玩家可以任意编辑人物的属性，修改职业、成长率、武器熟练度等各种数值，在游戏中完全随心所欲。V1.2简体中文版的下载地址是http://bbs.emu-zone.org/attachment.php?attachmentid=89945。

其他掌机软件新闻

BGB1.1 简体中文版推出



BGB1.1是目前最好的GB、GBC模拟器之一，受模拟天下网站的邀请，网友King5268将其汉化。下载地址是http://bbs.emucn.net/dispbbs.asp?boardID=70&ID=185591&page=1。BGB支持真实时钟、四人同时游戏、视频输出以及联机通讯，功能异常强大，建议大家试一试。

Oswan 0.72 简体中文版发布



WS模拟器Oswan 0.72最近由King5268汉化成中文版。Oswan在性能上不输于WSCamp，并且支持声音。软件下载地址是http://bbs.emucn.net/viewFile.asp?Boardid=70&ID=73894。King5268短时间内汉化了三款模拟软件，真是辛苦啊，向他致敬。

随着M3和EZFlash4的相继发售，NDS烧录卡市场又将会重新布局。GBA时代惨烈的烧录卡大战会不会重演呢？相信NDS烧录卡普及的同时会大大促进NDS软件业的发展。最后依旧感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QL169.com)玩友的大力支持。

文 Binbin30 编 马修



PSP热点新闻追踪

PSP的2.0系统软件正式发布了，随之而来的就是国内外众多的高手都在对2.0系统软件的破解产生了浓厚的兴趣。并且另一款强大的游戏引导程序Fastloader的发布让直接运行PSP游戏的镜像文件成为了可能。下面，就请跟着笔者来了解最新的PSP热点追踪。

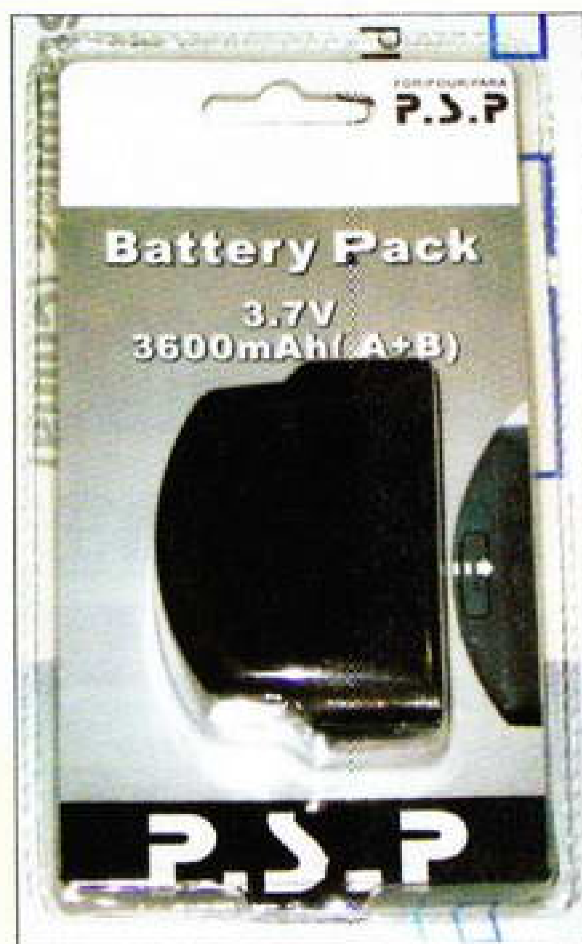
一、PSP相关周边

目前国内市场上的PSP主机的系统软件版本正在悄悄地发生变化，1.5系统软件逐渐被1.51系统代替。从笔者的本地市场来看，日版PSP普通版已经是更新到1.51系统了，想找日版普通版1.5系统的PSP简直就是大海捞针。笔者认为，如果手上的PSP已经升级为1.51系统的，不妨直接升级到2.0系统。这样不仅可以得到更丰富的功能，而且2.0系统的破解成功率应该比1.51要高。因为2.0系统增加的众多功能必将成为众多国内外高手研究的对象，破解成功率很高。

1 外置盒电源产品

随着PSP游戏逐渐增多，PSP本身最薄弱的电池问题更加显露出来。国内的电玩周边厂家为PSP量身定做了不少的外置电源系统，让我们来检阅这些产品中哪些才能让你放心使用。

第一种产品，通过A+B的形式增加PSP电池容量的方式是这类PSP电池产品的特点。它的使用方法就是把原装的PSP电池放入这个电池盒中，加上电池盒原来本身的锂电池的容量就让PSP的整体使用时间增加了。但是这种A+B电池使用方法将会对原装的PSP电池产生不良影响。PSP的电池由于采用了密匙信息识别系统，所以在PSP检测PSP电池的时候会首先检查这个密匙系统。如果电池不存在密匙信息识别码，那么PSP就不能开机。(这样虽然可以保证PSP不被劣质电池而损坏，但是必须购买PSP原装电池才能使用的限制，这不过是厂家为了垄断原配电池的销售的做法，最终的结果就是让玩家拿出更多的钱去购买原装电池。)这个国产电池盒内置的锂电池肯定没有密匙信息识别码，所以PSP不能运行。但是把原装电池放入这个电池盒中，PSP就能检测到密匙识别码而能正常工作。这种电池盒的方式采用了并联方式让电池容量增加，笔者担心这种并联方式会给原装电池的带来负面影响，因为电池盒本身内置的锂电池品质肯定不如原装电池优秀，而采用并联方式增加容量的方法的前提条件是两个电池的容量必须相等，并且最好是同



▲PSP A+B方式的电池盒。



▲PSP 1800mah外置锂电池。

一个品牌。所以当电池盒中的锂电池品质无法确定的时候，采用A+B方式的电池盒将会给原装电池带来无法预料的负作用。

第二种产品，这类产品实际上就是通过锂电池向PSP的充电接口供电，从而延长PSP的使用时间。但是这类通过PSP充电接口供电的外置电池盒，最大的问题就是电压是否达到接入充电接口的要求。PSP的充电接口需要5V的电压，而这款产品提供的电压只有3.7V，与原装电池的电压相同。PSP在放有原装电池使用外置充电接口供电的时候，肯定会对原装电池进行充电操作。但是这款外置电池的电压达不到对原装电池充电的要求，所以只能将原装电池取出再使用。



▲输出电压3.7V，达不到充电电压要求。

第三种，更简单的外置AAA（国内俗称7号电池）电池供电盒。这类产品使用方法很简单，把4颗AAA电池放入电池盒中，再把电池盒的外接插头插入PSP的充电接口就可以使用了。不过这类产品只能做应急使用，AAA充电电池目前最大容量900mah，所以直接当外置电池使用的使用时间并不会太长。这款产品的好处就是小巧，方便携带，如果你手上的AAA充电电池数量比较多的时候推荐使用这款外置电源。当然，这款产品也不能对原装电池进行充电操作，使用的时候建议把原装电池拿出来再用。



▲采用4颗AAA电池的外置供电盒。

第四种外接电池盒是笔者发现的外置电池盒产品中较好的产品。虽然3600mha的容量是否达到还不好确定，但是这款锂电池盒产品介绍中提供的电压正好达到PSP充电电压5V的要求。笔者通过数字万用表对这款产品进行测试，输出电压正好达到5V，所以这款产品当做PSP的外接电源同时也能提供原装电池的充电操作。笔者将这款产品拆开，了解到这款产品内部还有最基本的保护电路存在。它有一个开关，在充电的时候把它拨向OFF的位置，使用PSP原装充电器就能对它进行充电，充电的时候二极管显示红色，充满的时候自动转换为绿色。在使用时把开关拨向ON就能使用了，这个时候指示灯将显示为绿色状态。在对PSP原装电池充电的时候，最好关闭PSP，这样可以让充电速度更快。这款产品笔者推荐给各位玩家，零售价在98元左右。



▲3600mah外置锂电池盒。


▲正在使用这款外置电池盒对PSP进行充电。

2 UMD光盘清洁器

PSP采用的光盘是UMD，UMD光盘进灰的时候不好清理。如果是以前，你只能用棉签慢慢地清扫出来，但是现在不需要了，一款专门

对应UMD光盘清洁用的清洁器出现了。

UMD清洁器的使用方法很简单，把清洁器外壳打开，把UMD光盘放进入里面。然后在清洁刷上涂抹清洁液，盖上盖子后，转动盖子上的旋钮就能清洁UMD光盘了。



▲UMD光盘清洁器。



▲放入UMD光盘，盖上盖子，旋转几次就能清洁好UMD光盘。

产品赠送一瓶清洁液还有另一个清洁刷，零售价28元左右，需要清洁UMD光盘的朋友可以购买这款价廉物美的产品。

3 国产组装PSP线控

豪华版本PSP赠送的配件中，笔者认为比较有意义的配件就是线控，因为在使用PSP听MP3的时候，没有线控操作的确实是不方便。目前国产的PSP线控已经出现了。虽然在手感操作上比不上原装产品，但还是提供了一个让你选择的机会。

这款线控器是一个套装产品，包含线控和耳塞。耳塞的音质效果肯定不会令你满意，但是这套线控器产品63元的售价绝对能让你知足。购买普通版本PSP的朋友，如果你喜欢在PSP上听MP3音乐，那么可以考虑这款价格低廉的国产线控套装产品。



▲国产组装线控器、耳塞套件。

4 PSP滑杆帽

目前市场上出现了PSP滑杆帽的替换产品，这款滑杆帽产品采用软橡胶制作，提供四个滑杆帽供你选择，零售价16元左右。对原配滑杆帽不满意的朋友可以购买这款产品，说不定可以满足你的要求。



◀PSP滑杆帽。

二、PSP破解情况

“道高一尺，魔高一丈”的说法在PSP破解领域再次得到了验证。继WAB、HOOK引导程序发布之后，另一款强大的引导程序FASTLOADER0.5版本发布了。这款引导程序最伟大的地方就是完成了原来WAB引导程序3.0版本的愿望——直接玩游戏ISO。不过这款引导程序必须使用任意一张UMD光盘引导，不管是游戏碟，还是电影光盘，只要是UMD形式的光盘就能引导成功。笔者将会详细介绍FASTLOADER的详细使用方法，不会使用的朋友可以仔细阅读。

FASTLOADER的引导程序解压包内包含有3个目录，在使用的时候把这3个目录复制到记忆棒的根目录就可以了。其中ISO目录就是用来存放游戏镜像ISO文件的地方，游戏ISO文件最好采用英文名命名。ISOMISC目录是引导程



▲FASTLOADER程序包含3个目录。



▲背景图片目录。

序的背景图片存放目录，可以使用480×272分辨率的BMP文件替换你喜欢的背景图片，但是文件名必须是backpic.bmp。PSP目录中的文件实际上就是FASTLOADER的真正引导程序的部分。将游戏ISO文件复制到记忆棒ISO目录后，准备工作就完成了。

在PSP运行FASTLOADER程序，就会出现如下图所示的引导菜单界面。黄色文字的提示说明了按L＋R＋START键是返回到FASTLOADER引导界面，L+R+HOME键是从游戏中返回PSP主界面状态。

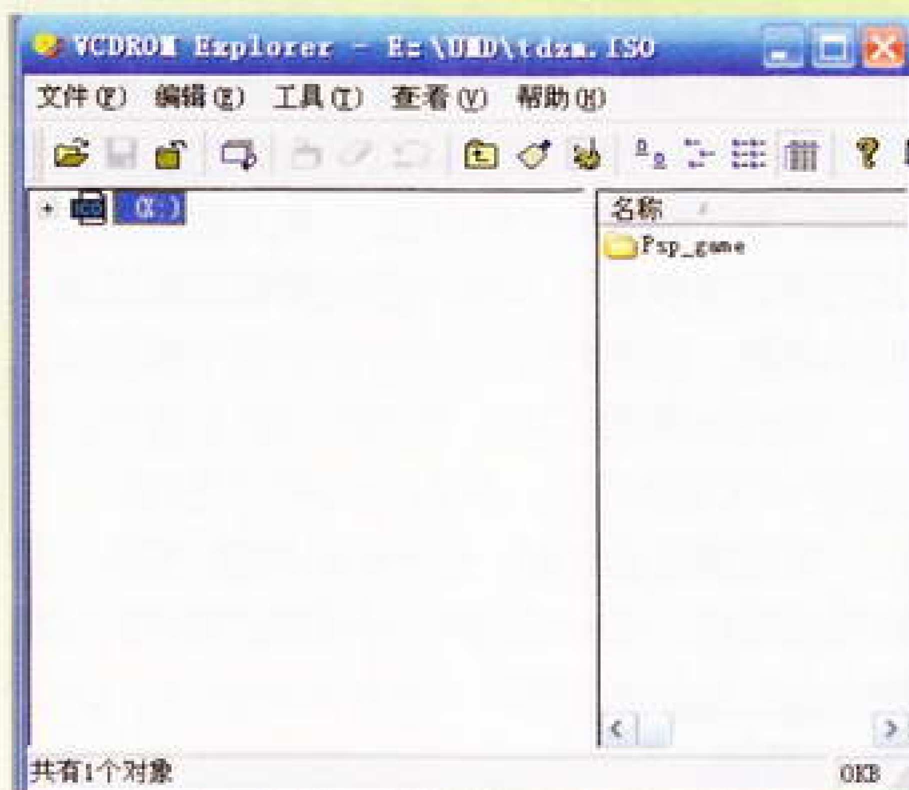

▲FASTLOADER界面菜单。


▲选择游戏ISO文件后，按×键装载ISO文件，就会出现让你插入任意一张UMD光盘的提示。


▲插入任意张光盘后游戏就会自动运行——使用FASTLOADER正常引导的PSP最新游戏《太鼓达人》。

在成功引导游戏之后，如果需要退出PSP主界面，直接按HOME按键会造成PSP死机(这个时候只能按住电源键10秒钟关闭PSP)。只有按L+R+HOME按键组合才能正常退出到PSP主界面状态，这个操作大家特别需要注意。

由于FASTLOADER引导程序必须使用ISO方式引导，所以就需要使用工具软件对超过1G的大容量游戏进行必要的RIP修改。经过笔者不断测试发现，目前只有VCDROM Extension3.8版本的虚拟光驱软件能成功制作出符合PSP文件格式要求的游戏ISO文件。在制作游戏ISO镜像文件RIP的时候必须注意，使用VCDROM Extension建立光盘镜像ISO文件的时候，PSP游戏文件中UMD_DATA.BIN文件是不能复制到镜像文件中，如果包含了这个文件，那么这个游戏ISO文件将不能被FASTLOADER程序正常引导。



▲制作镜像ISO文件不能包含UMD_DATA.BIN文件。

目前FASTLOADER支持的游戏非常多，但是也有不支持的游戏。不过FASTLOADER的确完成了将来WAB V3需要完成的任务。

就在笔者这篇文章即将截稿的时候，HOOK-BOOT引导程序发布了0.94版本，新版本的引导程序支持了PSP最新游戏《太鼓达人》的免UMD光盘直接运行。目前对于PSP官方游戏来说，配合HOOK-BOOT和FASTLOADER程序，能成功运行市面上大约50款左右的游戏。

根据国外朋友realritzcracker的最新了解，目前2.0版本PSP的破解有了重大的进展。他们制作了一个小程序，可以让2.0系统版本PSP在UPDATE目录识别一个伪装为2.10版本的升级文件，这样看来2.0系统的PSP还是存在破解漏洞，这个意外的发现给破解2.0系统增加了成功的希望。

三、PSP模拟器情况

模拟器方面，进展最大的就是超任模拟器snes9xTYL，目前模拟器的版本为0.1。模拟器使用一个由Snes9x 1.39A版改写而来的新版PSP上的超任模拟器，该模拟器的特性支持如下：


▲snes9xTYL0.1版本模拟器游戏ROM选择界面。

五种渲染模式：模式0：优化Snes9x；模式1：原始Snes9x；模式2：硬件加速(使用了PSP的GU)；模式3：适用性的渲染模式，模式2+模式1(默认)；模式4：适用性的渲染模式，模式2+模式0。可以发现，该版本模拟器支持使用PSP硬件来渲染几乎所有的加速图像效果，除了偏移模式和模式7，优先级和混合模式已经完全模拟了。目前游戏图像还存在着一些小瑕疵，开发者将会全力优化这个模拟器。

支持压缩的ROM，支持IPS补丁文件：需要和ROM文件同名，并以.IPS作为后缀。

能设置自动跳帧，Gamma(亮度)校正，垂直同步支持，SDD1加密ROM(《星之海洋》、《街霸Fight Alpha2》等)，SA1.SuperFX、C4、DSP1支持。

多种音频采样率支持：22Khz、32Khz、44Khz。

多种拉伸模式，可打开、关闭的平滑模式。

能显示电池的详细信息。

可调节的222.266和333Mhz PSP运行频率。


▲snes9xTYL0.1版本模拟器

支持从游戏中截图存为图标，只需在游戏中截图(使用界面)就可以在文件浏览器中找到了。还带有小截图的即时存档功能。

经过笔者测试，发现这款模拟器只要把CPU速度调到333Mhz就能全速运行SFC版《超级街头霸王》。果然采用了PSP硬件加速处理的模拟器运行速度才能提升。测试了多款超任游戏后，发现多数游戏都能达到全速度的运行，但是有些游戏伴音还存在问题。瑕不掩瑜，snes9xTYL模拟器应该会在将来全面取代其他的超任模拟器而成为王者。



▲全速运行的《街头霸王》。

四、自制软件情况

1 第二款PSP背景图片更新程序发布

WAB小组发布了一款名为WAB_PSP_SKIN_CHANGER的背景更换程序。它可以把12个月份的背景图片一次性更新完成，相比以前的那款更换图片软件方便实用多了。而且在支持的分辨率上，不再受到300×170和文件大小的限制，可以支持480×272的BMP文件的图片。在480×272的分辨率上，PSP的图片显示精度的确提高了不少，而且分辨率的提升可以凭肉眼就能看得出来。



▲480×272分辨率的图片显示质量的确优秀。

WAB_PSP_SKIN_CHANGER的使用方法很简单，把软件中的SKINS目录复制到记忆棒的PSP目录里，把启动程序文件复制到记忆棒的PSP的GAME目录就完成了。SKINS目录实际上就是图片文件存放的地址，SKINS目录中包含Original目录，这个目


▲WAB_PSP_SKIN_CHANGER界面。

录中的图片文件就是原来PSP的背景文件，你想更换回原来背景图片的时候就需要它了。你可以在SKINS目录中建立其他的目录名称用以区别背景图片的分类，例如笔者就为下面的这张图片建立了GIRL和GOOD的目录。



▲软件还存在不完善的地方。

这款软件特别的地方就是只能选择目录进行更新图片，它会自动把目录中存在的图片文件更新到PSP当中。在使用的时候只需要按×键就能自动把12个月的背景图片全部更换完成，而且更换完成之后会自动启动到PSP主菜单界面。图片的文件命名就是采用01～12的方式，更换不同的月份数字就会替换不同月份的背景图片。不过这款软件也有不完善的地方，只能支持BMP文件格式，如果更新480×272分辨率的图片，PSP主菜单中的不少图标将会变成方框显示。

由于这是第一款支持480×272图片分辨率的软件，所以还有很多需要更新、改进的地方，相信下个版本能解决上述存在的问题。

2 同步iTunes软件PSP Hotpot 1.0 Beta 4发布

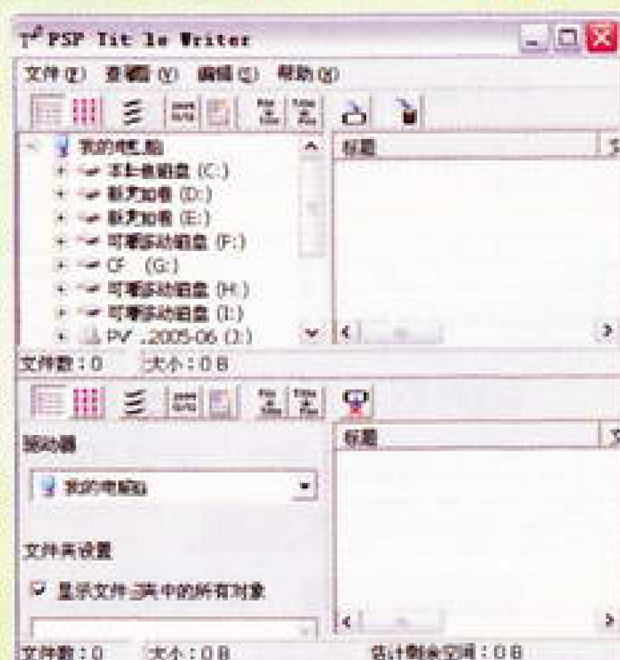
Qrias 发布了新版的PSP Hotpot1.0B4版本软件。Hotpot可以用来同步iTunes歌曲、电影和图片到你的PSP上。它会在传输之前先转换文件并压缩质量，并会告诉你一种质量的文件能在记忆棒上保存多少。这款软件的主要作用就是帮助那些使用苹果iTunes软件管理音乐、图片、电影的朋友能把iTunes软件收藏夹内的多媒体文件自动复制到PSP的记忆棒当中。这款软件也能对其他USB设备如MP3进行同步处理。但是同步其他的USB设备必须保证两个前提条件：电脑提供的USB接口速度要达到USB2.0 HIGH-SPEED的标准；接入设备的USB接口的速度一定是USB2.0 HIGH-SPEED标准，如果是USB2.0 FULL-SPEED(也就是原来俗称USB1.1)，那么这个软件将会产生错误，而不能正常使用。



▲同步iTunes软件PSP Hotpot 1.0 Beta 4。

3 MP4标题编辑软件PSP Title Writer 0.3.0 (beta)发布

TAKAMI发布了MP4标题编辑软件PSP Title Writer0.30(beta)。这款软件能非常方便地管理、编辑以及传输MP4文件，可以将中文文件名的MP4文件自动改成符合PSP识别规范的文件名形式，你可以直接用软件的传输功能一步到位地把MP4文件输出到记忆棒里。如果你喜欢在PSP上面观看MP4影片，那么这款软件一定适合你使用。0.3版本软件支持以下功能：1.修改标题；2.修改文件名(有缩略图文件时，缩略图也会和MP4文件一同被改名)；3.修改时间戳；4.将选定的文件复制到指定的PSP中；5.在传输新文件之前先选择和删除旧文件；6.标题和文件名互换；7.可以在传输时修改缩略图的文件名；8.可以以图标形式显示AVC文件。



▲MP4标题编辑软件主界面。

4 MP3播放软件DJSPV0.12a发布


▲MP3播放软件DJSPV0.12a。

PSP本身已经内置了MP3播放软件，那么这款软件又有什么独特之处？首先，该软件实现了全10段均衡器的调节功能，按下△键可以打开均衡器窗口，□键可以打开(关闭)均衡器；其次能显示多种虚拟视觉效果，按L或者R键就能对视觉效果进行切换；而且还有普通、顺序、随机三种播放方式。如果你厌倦了PSP本来的MP3播放软件，那么可以尝试一下这款有着出色功能的MP3播放软件。

PSP2.0系统软件正式发布，未来的PSP破解方向将会瞄准2.0版系统软件。届时国内外众多的破解高手将会对这个技术堡垒发动最猛烈的进攻，如果2.0系统又被攻破，那么SCE又将会采取什么手段来阻止破解软件在PSP上面运行？让我们拭目以待。

无限你的无线

——PSP无线网络应用软件专题

文 Binbin30 编 马修

PSP的WIFI无线联机功能提供了多人同时联机而没有联机线束缚的环境，如果我们将这个WIFI的功能延伸，那么PSP还可以利用WIFI无线通讯作其他更多的软件应用。

一、无线网络设备基本知识

因为这次网络应用软件专题需要使用到不少无线网络知识，所以笔者在此首先介绍无线网络的基本知识。

无线局域网：英文简称WLAN（Wireless Local Area Network），国内目前使用最多是IEEE 802.11a/b/g协议标准(IEEE：电子和电气工程师协会)，频道(Channel)方面，802.11g可兼容802.11b，二者都使用了2.4G微波频段，最多可以使用14个频道(Channel)，各国规定的2.4G频率范围略有不同，在中国802.11b(g)可以使用1～11频道，在同一区域可以有3个互不干扰的频道。家用微波炉也在这一频率范围会对信号有影响。蓝牙也在2.4G内，但蓝牙功率很小，因此不会有大的影响。802.11a使用了5G无线频段，在同一区域可以有12个频道，一些高端的迅驰网卡支持802.11a；带宽(bandwith)方面，802.11b有11M、5.5M、2M、1M，802.11g有54M、48M、36M、24M、18M、12M、9M、6M，802.11a有54M、20M、6M。

AP(Acess Point)无线接入点：即无线AP，是一种网络设备，无线网卡与AP相连，通过AP与其它网卡交换信号，AP通常还有RJ-45以太网口用以与有线网相连。简单说，AP就像一个Hub(集线器)。

Infrastructure：基础架构通讯方式，无线网卡通过AP进行无线通讯。

Ad-Hoc：一种无线网络通讯方式，各个网卡不经过AP直接进行点对点的通讯，当使用人比较少又没有AP但仍然想通过无线方式交互信息时可以用Ad-Hoc方式应急；

SSID(System Set ID)系统设置标识：SSID用来区分不同的网络，最多可以有32个字符，如我们用的Wep.net.sjtu。网卡设置了不同的SSID就可以进入不同网络，SSID通常由AP广播出来，通过XP自带的扫描功能可以看当前区域内的SSID。出于安全考虑，可以不广播SSID，此时用户就要手工设置SSID才能进入相应的网络；Wep(Wired Equivalent Privacy)有线等效保密为了保证数据能通过无线网络安全传输而制定的一个加密标准，使用了共享秘钥RC4加密算法，密钥长度最初为40位(5个字符)，后来增加到128位(13个字符)，有些设备可以支持152位加密。使用静态(Static)Wep加密可以设置4个Wep Key，使用动态(Dynamic)Wep加密时，Wep Key会随时间变化而变化。

二、购买无线网卡

PSP本身具备标准的WIFI无线联机功能，属于标准IEEE802.11b的规格，最大连接速度为11Mbps，与电脑上通用的无线网卡的标准相同。如果想利用WIFI无线网络让PSP具备更多的功能，那么电脑上就不能缺少无线网卡这个配件。电脑上的无线网卡的品牌众多，如果你不需要使用KAI网与国外的玩家联机游戏对战，那么你可以购买任何品牌的无线网卡；如果你需要上KAI网站进行联机对战游戏，那么笔者推荐你购买D-LINK品牌型号为DWL-122无线网卡和BUFFALO品牌型号为WLI-U2-KG54-AI无线网卡。这两款产品都是使用了USB接口，使用和安装都非常简单。DWL-122无线网卡的标准是802.11b，连接速度最高为11Mbps，WLI-U2-KG54-AI无线网卡的标准是802.11G(802.11G向下兼容802.11b)，连接速度最高为54Mbps，笔者建议最好购买后者，因为如果只是使用PSP，11Mbps的无线网卡肯

定匹配了，但是如果你也希望在电脑上使用高速的无线传输速度，那么54Mbps的无线网卡肯定是首选。



▲USB接口的无线网卡。

目前这两款无线网卡都能在国内买到，正规的行货D-LINK DWL-122的零售价格是260元左右，BUFFALO WLI-U2-KG54-AI的零售价格是880元左右。也许大家都觉得这两款无线网卡的价格都比较贵，但是我们可以在其他地方购买到相同但是非常廉价的商品。笔者购买的这两款无线网卡就是在网上购买的，D-LINK DWL-122的价格只有95元，而BUFFALO WLI-U2-KG54-AI仅仅265元。不过在个别网上商城购买这两款产品不一定是全新的，也许是二手产品，要购买的朋友必须事先了解清楚。

三、购买无线AP

配备了电脑的无线网卡只能说准备工作完成了一半，因为你必须再购买一个无线AP的设备。无线AP的功能在于提供两个点之间通信的无线链路，也就是提供众多网卡之间都能够相互通信数据的设备。无线AP按功能分又可以分为纯AP设备和集成多功能的AP设备，集成多功能用途的AP一般都称之为无线路由器。无线AP设备按传送的速度规格可分为11Mbps、54Mbps两种，价格上当然是54Mbps的无线AP贵。无线AP的品牌没有任何的限制，因为无线AP的通用性很强，只要是标准规格的无线AP都能使用。笔者建议购买54Mbps的无线AP设备，因为54Mbps可以满足你未来对无线网路速度的需求。



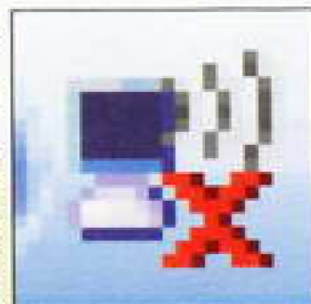
▲SMC7804WBRA多功能的无线AP。

笔者购买的无线AP是一个多功能合一的产品，产品品牌为SMC，型号为SMC7804WBRA，内置ADSL MODEM、路由器、无线AP功能，所以它已经不是严格意义上的单纯无线AP产品，而应该称之为无线宽带路由器设备。因为笔者使用ADSL的宽带上网方式，所以集成有ADSL MODEM的无线AP是首选设备，因为这样可以节约一个ADSL MODEM的购买成本。国外零售价折合人民币约1000元左右，不过笔者也是在网上买到的，价格只有360元，只相当于国产最基本无线AP功能产品的价格，可以说是非常廉价了。

四、安装无线设备

无线网卡和无线AP都准备好之后就可以在电脑上安装了，过程因为比较简单笔者就不介绍了。不过值得一提的是BUFFALO WLI-U2-KG54-AI的无线网卡在安装的时候会自动安装驱动程序，当你插入USB接口的时候，它就会自动检测使用的操作系统并且自动安装相应的驱动程序，这的确方便了对电脑不是十分了解的朋友。安装好无线网卡的时候，电脑右下角任务栏会存在一个无线网卡的标志。这个图标的表达意思是无线网络没有连通，因为无线AP还没有设置好。

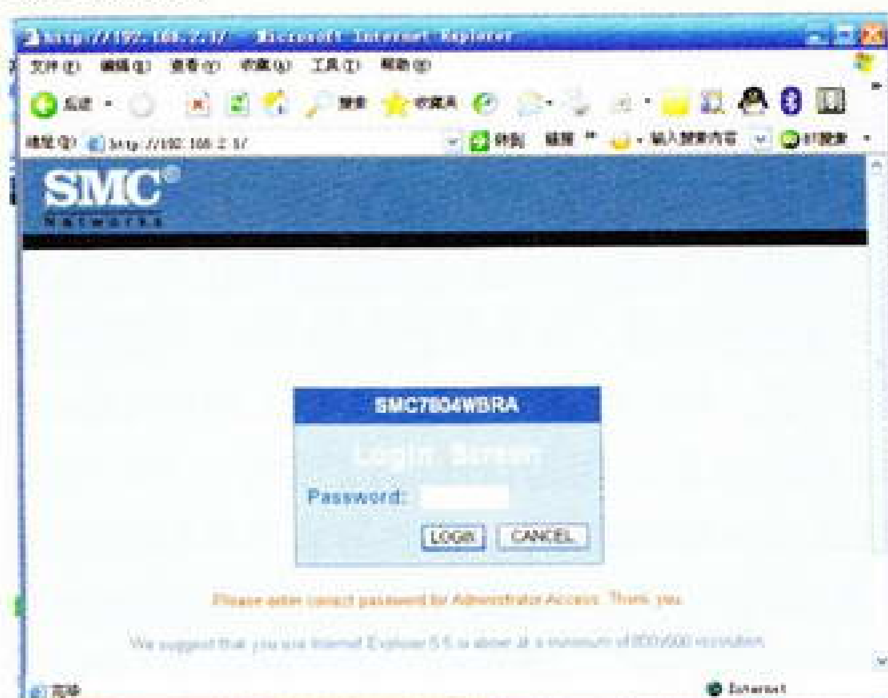
安装好无线网卡之后，接着安装无线AP。无线AP的安装一般都比较简单，连接好电源，放好一个位置就基本安装完成了。剩下的就需要使用电脑对无线AP进行设置了。一般情况下，国内所销售的AP设备都具备有线LAN网线接口，主要用途可以让无线AP设备和有线网络相互共享资源。需要调试无线AP的时候，一般都是使用普通网卡与无线AP的有线LAN网线接口连接才能够进行调试(当然也有其他的无线AP产品使用其他连接方式进行调试)。例如笔者的SMC7804WBRA无线AP，具备4个有线LAN网线接口，使用任何一个端口连接网卡都能调试。SMC7804WBRA具备WEB网络管理功能，能够通过IE浏览器进行功能的设


▲安装好无线网卡之后应该出现这个标志。



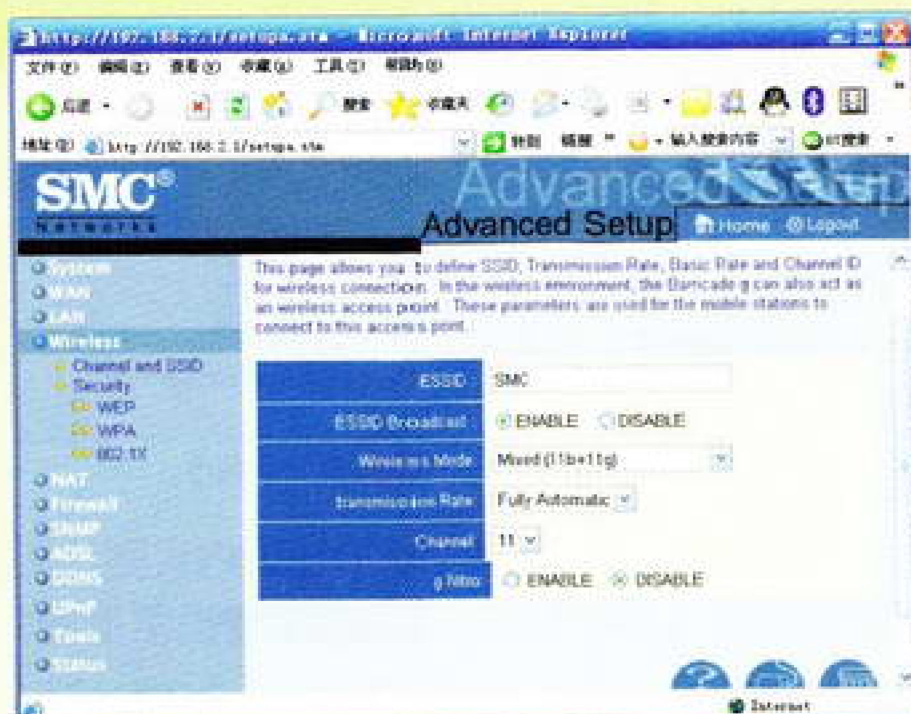
▲SMC7804WBRA无线路由器具备4个有线网络LAN接口。

置。一般AP都有默认的IP地址，如笔者的这款AP的默认IP地址就是192.168.2.1。修改普通网卡的IP地址为1923.168.2.3(如果需要通过网卡管理AP的功能，网卡的IP地址必须与AP的IP地址在相通的网段之内)，在IE浏览器输入192.168.2.1(这个IP地址会因为不同品牌的无线AP而有所改变)，回车之后就能够进入设置界面。



▲对SMC7804WBRA无线AP进行设置。

一般登陆无线AP的WEB网络管理功能都需要输入登陆密码，这个登陆密码主要是为了避免其他人员对无线AP进行修改而设置。输入好登陆密码后，就能够进入无线AP的设置菜单了。要想让无线AP与无线网卡连通，就必须让两个设备的SSID标识一致，找到无线AP的wireless设置项目就能够了解无线AP的SSID，SMC7804WBRA无线AP的默认SSID为"SMC"。(每个无线AP品牌的默认SSID都不一样，不过



▲找到了无线AP的系统设置标识。

多数都是以品牌名称作为默认SSID。)

知道SSID标识以后就可以关闭IE，退出无线AP的管理模式，对无线网卡进行设置，



▲连接SMCAP。

让无线网路连通。首先设置无线网卡的IP地址，设置为192.168 .2.101(IP地址设置与AP的网段相同就可以了)运行BUFFALO WLI-U2-KG54-AI无线网卡的设置软件，找到Profiles选项，这时就能够发现SMC的AP设备。选择它并且点击Connect就能够与AP正常连接了，出现下图的状态就表示连接正常了。



▲与AP连接正常的无线网卡。

无线网卡与AP能够正常连接之后，就进行下一步，PSP的WIFI无线网络设置。

五、PSP无线网络设置



▲进入PSP的网路设置功能。

首先把PSP的无线联机功能按键打开(就是PSP左边那个小开关，向上拨)，PSP的无线网络设置是在菜单Settings-Network Settings内，进入后就能够进行PSP网络功能的设置。

进入网络设置功能之后，首先选择无线连接的方式。无线连接方式有两种，一种是Ad Hoc Mode模式，另一种是Infrastructure



▲选择Infrastructure Mode。

Mode。两种模式的含义在上面已经讲过了，所以这里不解释了。我们在这里选择Infrastructure Mode。

进入Infrastructure Mode后首先建立一个连接，连接项目的名称可以随便输入，笔者采用默认的名称。然后进入WLAN 设置选项里，在SSID位置输入网络系统设置标识“SMC”大小写字母与AP的字母相同，Encryption选项是选择是否采用加密无线传输方式，选择不需要加密传输，因为加密传输会增加PSP本身的耗电量，而且PSP的数据也没有任何加密传输的必要。如果需要采用加密方式传输，那么AP的设置也应该选择相同的加密设置。

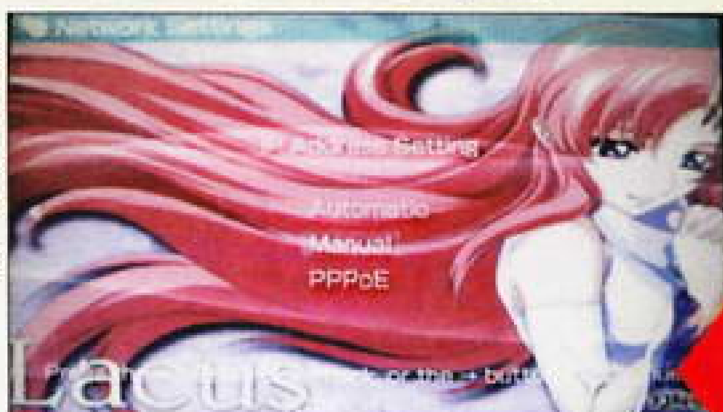


◀输入SSID网路系统设置标识“SMC”。

▼ 输入SSID标识完成之后，可以使用PSP自带的检测功能，测试是否发现SMCAP，测试通过，就会出现本图所示画面。



▶继续下一步，进入网络地址设置。网络地址设置只有两个选项，我们选择Custom自定义设置。

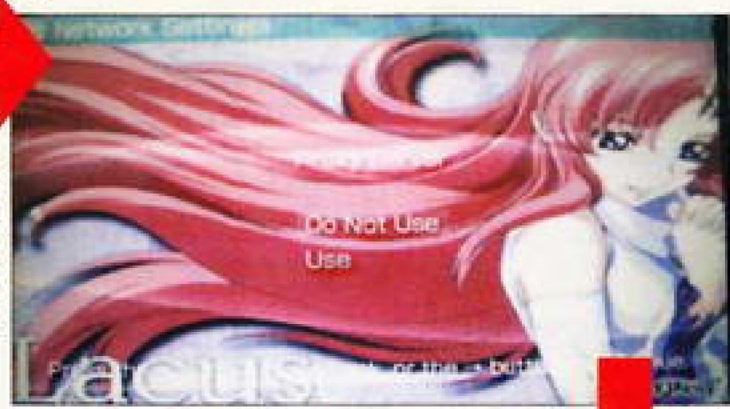


▶继续进行IP地址设置，选择Manual手动设置。

选择Manual手动设置后，会出现五个表格进行IP地址的设置。首先第一项IP address(IP地址)：输入192.168.2.108；Subnet Mask(子网掩码)：255.255.255.0；Default Router(默认网关)：192.168.2.1(默认网关的IP一般都是无线AP的默认IP)；Primary DNS(主DNS)：202.103.224.68(这个是笔者本地的DNS解析地址，其他城市的D N S 解析地址会有所不同)；Secondary DNS：备用DNS解析一般不需要输入。



▶IP地址详细设置。



▶继续确认后，会出现询问是否使用代理服务器Proxy server，当然选择Do Not Use不使用。

▼继续出现按〇键保存设置的提示，按〇键选择保存设置。



▲出现保存完成的提示，并且再次出现了可以测试网络是否连接的选项，可以再次测试网络连接是否正确。



▼ 我们继续选择Test Connection，经过短暂的测试后，网络连接成功的测试信息就如本图所示。



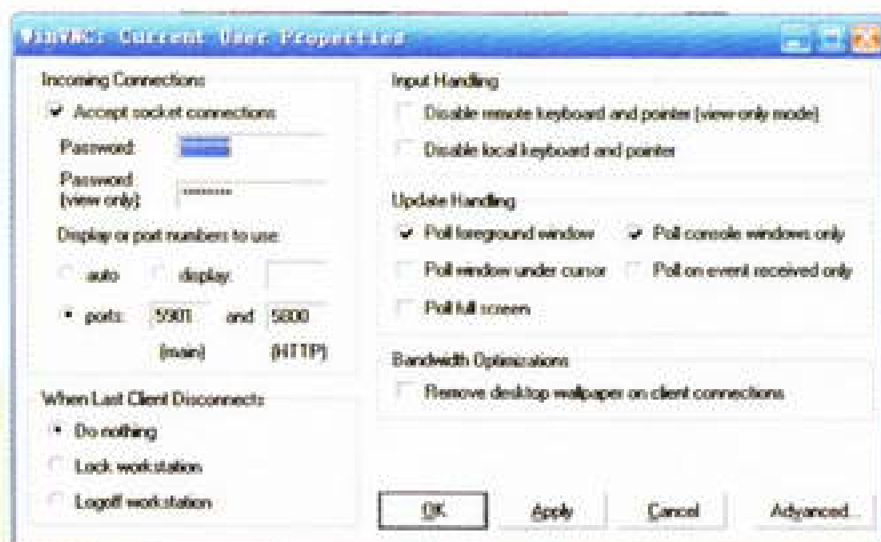
设置完成之后，就可以退出设置状态，PSP的网络连接设置就完成了。

六、利用WIFI功能的PSP自制软件

① PSP VNC！远程电脑控制软件——portablevnc1.1

VNC是Virtual Network Computing的缩写，意思是虚拟网络计算。作为一个远程客户端，你可以在自己的客户端浏览一个主机的虚拟桌面。我们把电脑当做服务器，那么PSP就是客户端了，那些实际运算都是在电脑上面运行的，而PSP只是将运算得到的结果显示出来。这个自制软件最强的地方就是支持WIFI远程电脑控制，也就是说你可以利用无线网络把PSP放在其他地方通过PSP控制远程的电脑上网。这样使用好像比较繁琐，但是冬天时，你就可以躲在被窝里，舒舒服服地利用PSP上网了，而且随着portablevnc软件的升级，笔者估计还会有更多的功能被开发利用出来，让PSP成为真正的PDA。

下面笔者将详细介绍如何使用该软件进行远程电脑控制。首先，如果想使用portablevnc1.1软件，那么就必须在电脑上安装服务器端软件tightvnc1.2.9。tightvnc软件安装很容易，装好之后按照图片中的设置选项设置就可以了。软件安装好了之后并不会自动运行，选择运行之后才能够进行软件设置。



▲tightvnc软件的设置。

有些特别需要注意的问题必须说明，就是上面图片中的控制密码的设置，那个密码是提供给PSP确认使用，使用PSP的时候必须输入正确的控制密码才能够运行远程控制功能，密码输入错误就不能正常联机。笔者在这里输入的密码为“PSP”。还有最容易忽视的设置，就是远程控制连接的端口号，一般默认端口号是5900，如果需要修改端口号，那么在PSP客户端上面的端口号必须与服务器端的一致，不然也不能成功连接，笔者选择的端口号是5901。

服务器端的软件设置比较容易，经过上述的设置就完成了。PSP客户端的软件安装比较简单，按照一般模拟器的安装方法，把portablevnc1.1软件安装到记忆棒的PSP的GAME目录下就可以了。然后在PSP运行portablevnc1.1软件，这个时候会出现网络连接的界面，之后出现网络连接选项，选择确认键。



▲发现网络连接，这个IP地址就是PSP本身的地址。



▲进入网络连接选项后首先选择建立新的客户端主机。

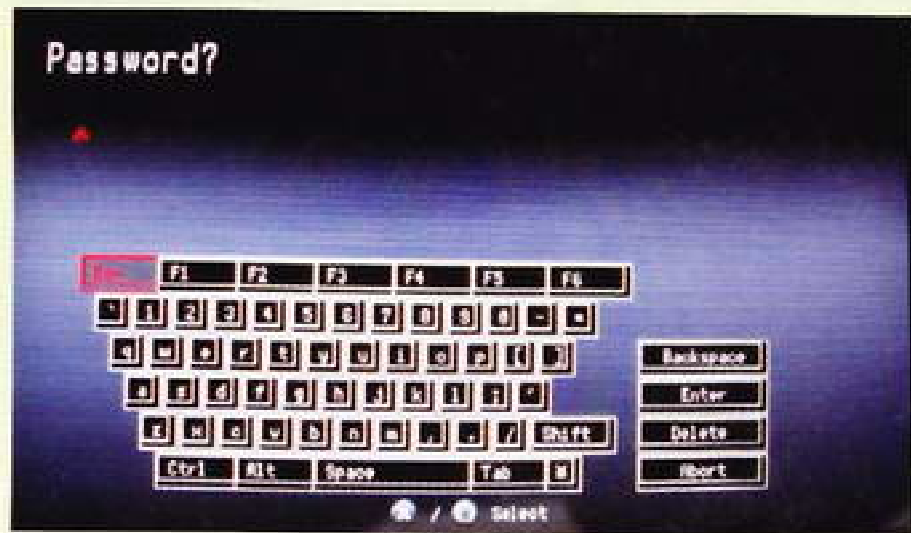
客户端主机的建立很容易，需要输入服务器端的IP地址(服务器端的IP地址就是电脑上无线网卡的IP地址)和主机名字就可以了，笔者的服务器端IP地址是192.168.2.101，端口5901，主机名建立为binbin。这样就会出现一个binbin新主机连接的图标。



▲建立好新客户端主机。

选择新建立的主机名binbin，WIFI无线网络连接正常之后就会出现密码确认的界面，在PSP上也同时显示虚拟键盘让你输入控制密

码。输入“PSP”后按虚拟键盘的回车键就可以运行了，这时就可以看到电脑服务器端的界面。



▲输入控制密码。

输入完密码“PSP”之后就能够成功的连接到服务端了。这时能通过PSP看到电脑正在运行的程序，通过方向键可以控制鼠标还有电脑系统桌面，portablevnc的刷新速度还可以接受，不过笔者在电脑上播放的视频文件，在PSP上却不能正常显示，估计是软件本身的不完善造成，不过浏览网页没有问题。



▲PSP通过远程电脑控制软件浏览网页。

当然，电脑上的IE浏览器的显示比例肯定不大适合PSP的屏幕特点，不过好在开发软件的爱好者很多，专门开发了一个给portablevnc使用的PSP网页浏览器。该浏览器很好地利用了PSP屏幕分辨率的特点，直接设计成为PSP的标准屏幕模式，比较适合PSP使用。

目前portablevnc软件的功能还比较初级，仅具有浏览网页、输入文字这些简单的功能，但是笔者估计未来该软件的功能会越来越强，不过受制于11Mbps无线网络速度，在画面的刷新率上也可能不会有很大的提高。



▲专为PSP设计的浏览器。

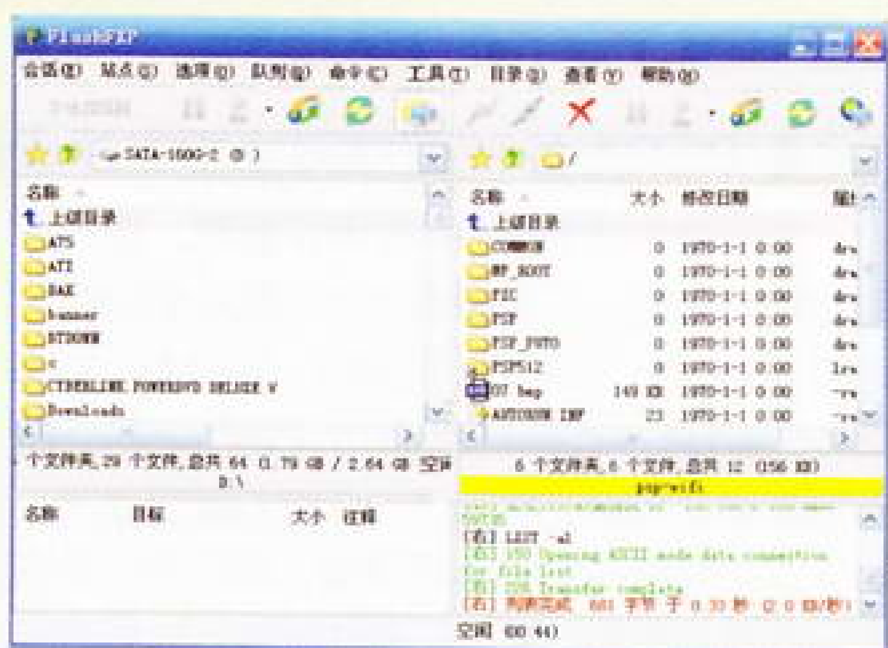
2 FTPD0.21利用WIFI传输记忆棒的文件

其实，除了USB数据线和读卡器，使用软件同样可以通过无线网路WIFI传输记忆棒里面的数据，非常方便。



▲FTPD0.21软件界面。

这个软件名叫FTPD0.21，使用起来非常简单，只需要拷贝到记忆棒PSP的GAME目录就能运行，由于上面进行过PSP的网络设置，所以可以直接运行这个软件，运行后会自动出现使用FTP软件连接时的用户名、密码还有IP地址。打开FLASHFXP软件输入上述的IP地址，用户名和密码，就能够与PSP成功



▲成功连接PSP中的记忆棒。

连接。

笔者测试使用该软件无线连接的下载速度可以达到每秒480K，虽然比USB2.0速度慢很多，但是用来传一般的歌曲、软件还没有什么问题。FTPD0.21软件目前还不完善，目前还不支持改名功能，而且歌曲名称不能正常显示，不过笔者对这款软件的前景非常看好。

3 通过WIFI了解天气——PSPWeather1.05

这款软件的特点就是通过WIFI了解天气预报信息，是一个比较实用的软件，不过开发者在美国，所以对应的城市天气预报都是美国的城市，这款软件看起来功能不错，但是不适合国内使用，希望开发者能够制作一个全球通用的软件版本，以后打开PSP就能知道天气情况了。



▶通过WIFI了解天气情况的软件——PSPWeather。

4 远程控制使用Winamp的软件插件

相信很多朋友都在电脑上使用Winamp音乐播放软件，Winamp Web Interface就是Winamp的一款插件软件，安装后就能够让PSP使用无线网络方式远程遥控Winamp软件，目前版本为7.5.10。

这款插件软件使用方法很简单。安装完成之后，需要在Winamp软件中进行相关设置才能够正常使用。设置如图：



▲进入Winamp软件的参数设置——一般用途设置选项。

▶选择Winamp Web Interface plugin V7.5.10进行配置设置。进入后会出现图中的设置界面。

Winamp Web Interface插接设置最重要的一环就是用户名和密码的设置。软件本身存在一个名为anon的用户名，而且不能被删除。你可以选择重新建立另一个名称来设定用户名、密码。这个用户名密码就是在PSP端远程遥控需要输入的用户名及密码，所以一定要首先设置，不然软件不能正常使用。

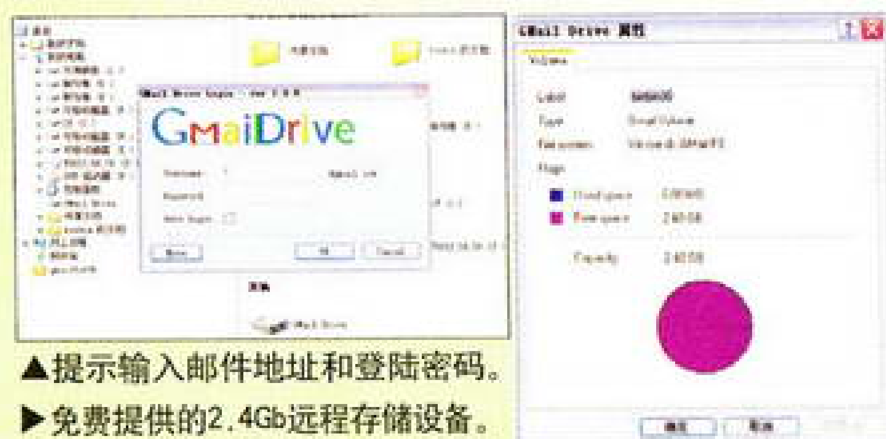


▲必须在PSP使用端上输入用户名及密码。

进行远程控制的IP地址就是需要遥控电脑网卡的实际IP地址。例如电脑上的网卡IP地址是192.168.1.2，那么将这个地址输入到PSP的网页浏览器，就能使用PSP控制Winamp软件播放音乐了。不过需要使用这个插件软件的PSP系统必须是2.0版本，因为只有2.0版本的系统软件才会增加网页浏览器。笔者测试过在1.5系统上的多款自制网页浏览器，都不能通过PSP遥控Winamp进行操作。只能在2.0系统上使用的限制，不能不说是一种遗憾。

5 PSP上的免费2GB远程存储设备

如果你申请有Gmail的电子邮箱，那么你就可能会增加一个免费的2GB远程存储设备。笔者正好有一个Gmail的邮箱，安装好GMail Drive shell extension 1.0.6软件之后，就能够发现在电脑上增加了一个虚拟硬盘盘符。进入这个盘符就会出现需要输入邮件地址还有密码的提示菜单。输入正确的邮件地址和登陆密码之后，就能够正常使用2G的远程存储设备了。



▲提示输入邮件地址和登陆密码。

▶免费提供的2.4Gb远程存储设备。

也许很多朋友会问，这个远程存储设备跟PSP无线有什么关联呢？实际上是这样的，2.0系统的PSP不是具有网页浏览器吗？这就能利用浏览器下载这个远程存储设备中存放的歌曲、图片、影像文件了。怎么样，这样的使用方法就等于变相带了一个移动硬盘，只要有无线网络接入点的地方，你就能随时随地的下载音乐、图片和影像等文件。不过这类无线应用的方式只有在国外无线接入点众多的环境下才有实用价值，目前国内的无线接入点非常少，实用意义不大，只能作为无线应用的一种尝试。

目前通过WIFI无线网络应用的自制软件的数量还不算多，但是笔者相信随着PSP的高速普及，PSP的无线网络应用应该更宽广，也许过不了多久，就是PSP无线软件大行其道的时候了。

2.0版本 自制程序新开端

PSP的2.0版本的内核更新程序已经推出，照理来说，1.51和1.52都不能运行模拟器、破解PSP游戏、自制程序，加密力度更强的2.0版又怎么能运行自制程序呢？众所周知，在2.0版的内核里面加入了HTML4.01，简单说就是一个网页浏览器，你可以通过它进行上网，也可以浏览本地的html文件，还可以在网上下载MP4等等，虽然它对部分FLASH支持还不完美，但是这个HTML4.01支持JavaScript脚本语言，把JavaScript文件写入html文件，这样就可以使PSP运行 2.0版本的自制程序了。

PSP web portal

首先要介绍的是一个名为PSP web portal的网站。它集成大量专门提供给P S P 运行的JavaScript脚本程序。文件请到PSP之家进行下载。

下载完后解压。解压完后有一个名为 Portable 的文件夹，里面包含整个网站的文件。连接PSP，把这个文件夹复制到MSD卡的根目录下。断开连接，运行PSP 2.0版本的浏览器，因为是读取本地文件，所以不能用PSP上网的玩家也可以运行这个程序网站。输入地址file:/portable/index.html，进入后可以见到该网站分为三大块：游戏、通讯以及应用程序。

“游戏”中提供了包括《国际象棋》、《打船》、《俄罗斯方块》、《扫雷》、《24点》和《乒乓球》共六个JavaScript小游戏，虽然很简陋，但毕竟也算是迈出PSP 2.0版本自制小游戏的第一步。需要提醒的是有些小游戏可能会在执行时JavaScript脚本出错，按L键返回再重新进入就行了。还有《国际象棋》的AI巨慢……

“通讯”里面包含有AOL Instant Messenger（似乎是国内不太常用的聊天程序）、MSN eMessenger（大家可以通过这个和好友进行MSN交谈）和Mail2Web（收发电子邮件程序），这类程序是必须有网络支持才可以使用的，也就是说不能用PSP上网的玩家没有办法享用了。在通讯里面没有QQ不得不说是一个遗憾，期待高手编写QQ的JavaScript版本。

“应用程序”包括日历、备忘录和通讯录，可以用PSP记录一些日常的信息，也算是拓展PSP的应用吧。



PSP web portal是在PSP 2.0版本发表布后没多久就推出的，各方面都有些不足。某些游戏和程序甚至还会出现脚本错误的情况。还好，PSP web portal提供了一个在线更新的功能，只要你的PSP能上网，点击一下UPDATES就可以随时检查并下载最新版本。相信PSP web portal一定会越来越完善的。另外，对JavaScript脚本语言有研究的玩家不妨自己动手尝试自制程序网页的编写。你也可以把PSP浏览器首页设为PSP web portal网站，这样一打开浏览器就会直接跳出它，感觉就像手里拿着PDA一样。

Text Index Make

记得以前用PSP看电子书，需要把文本文件转成.jpg格式的图片，或者下载自制的电子书软件，非常烦琐，升到2.0版本，再也不用这么麻烦了，需要的只是一台2.0版本的PSP和一个Text Index Maker。Text Index Maker是日本作者Rerofumi编写的Windows程序，它的作用把指定目录下的所有文本格式的文件（txt、html、htm）的相对路径集中放入一个HTML格式的网页文件中，你可以用PSP打开网页并通过上面的URL访问这些文本文件。这样不就是把PSP的浏览器变成了一个电子书了吗？

先下载这个软件text_index_PSP，解压后打开，设定好文件的输入输出目录，点击Make Index，Text Index Maker就会自动搜索选择的目录里所有的txt、html和htm格式的文件，并汇集最后导出一个mstext.htm网页文件。把导出的目录拷贝到PSP的MSD卡里再用浏览器读取就行了。

不过需要提醒的是，因为目前PSP没有中文字库，所以无法显示中文文本。希望随着港版PSP的发售和PSP版本不断的升级，相信支持中文显示的PSP尽快到来。

总的来说，以上两个例子都是活用了PSP2.0版新加入的浏览器。如果这个浏览器支持FLASH文件播放了，那扩展空间会变得更大。相信在PSP上玩FLASH游戏等功能将来也不再是梦想，如果可以通过语句引导ISO，那就是国内穷玩家的福音了，让我们一同期待PSP，期待它的无限可能吧！

真夏夜之梦



7月30日，动画盛典“MBS ANIME FES.'05”在大阪·西丸厅园内举办。当日参展动画相关的众多知名歌手和声优都到场表演，气氛非常热烈。

这次参展的有《机动战士高达SEED》(2002～2003)、《钢之炼金术师》(2003～2004)、《机动战士高达SEED DESTYNY》(2004年开始播放)、《交响诗篇EurekaSeven》(2005年开始播放)、《剧场版 钢之炼金术师 ——炼金世界征服者》(2005年7月23日上映)、《BLOOD+》(今秋开播) 等6部作品。

这次活动播放了许多重新制作过的特别影像，另外动画的知名曲目也由歌手现场演唱。参加活动的总人数超过1.5万人。



▲西川贵教



▲高桥瞳



▲玉置成实



▲北出菜乃

PSP版《GGXX #RELOAD》将举行试玩会



世嘉将在全国大会的特定预选店铺举行PSP版《GGXX #RELOAD》的试玩活动。“《GGXX》系列”是Sammy公司的2D格斗名作，该作品以华丽的画面，丰富的格斗内涵吸引着众多国内外玩家，世嘉和Sammy合并以后，自然会对这部作品大力宣传。

试玩台上，提供给单人玩家的有“街机模式”和“故事模式”两种，并且可以两台PSP之间进行连机对战。而考虑到该系列已经贵为日本的国民游戏之一，试玩会的现场应该会异常火爆。



◀街机模式



◀故事模式

该游戏预定2005年9月29日发售。

一问一答访谈

对应PSP的动画下载服务"P-TV"能做什么?

So－net从7月27日开始提供名为"Portable TV"的PSP动画下载服务。这个服务可以下载动画到PSP的记忆棒里，让你随时能看到全新的动画。

Sony Communication Network（简称So－net）开展的这项服务，不单单是Sony本社的Sony Pictures一家提供，还有Bandai Channel、GAGA Communications等10家公司的联合参与。目前预定免费提供下载的动画、电影等约有100部。这项服务于2005年7月27日下午开通，这里是对这个项目的负责人宅岛欣男的一段采访。


▲宅岛欣男先生

——听说动画有100部。

暂时我们先准备了30部提供下载，此后每周会不断更新，8月应该就能有100部了。开始以一些电影的预告片为中心，不过也有半小时到一小时的节目。今后会有完整的动画下载服务，数量会突破100的。

——动画虽然和UMD Video一样是MP4格式，在解像度和比特率上有什么差别吗?

现在平均仍然是768bps，峰值为4Mbps。不过和UMD的画质比较起来，在细微的地方会有一些不同，但是并不明显，不会妨碍到观看。

——画质设定方面敲定了吗?

现在我们从合作伙伴那里拿来的动画会在我们本社做一次符号转化，所以画质都是一样的。并且我们现在还在对符号转化装置和滤光器做进一步的技术革新，所以画面质量应该会越来越好的。


▲动画下载

——为什么不能利用PSP内置的无线LAN直接下载呢?

因为验证系统还没有完善。因为PSP内有浏览器，可能会对下载有所妨碍。总之这方面还需要进一步完善才行。

——PSP的一大魅力在于观看UMD Video一小时也就消耗20%的电量，不知道在看这些下载动画的时候情况如何。

目前我们还没有做准确的试验。不过理论上耗电量比UMD Video要小。

——什么时候开始收费下载呢?

这个时间还不能确定，在合适的时候我们会开始收费。目前先以免费下载来探一下市场的反馈。



▲电影画面

——除了PSP以外的其他客户端的服务平台，想过吗?

我们也曾想过对手机开通这项服务，不过目前还是先把PSP的市场做好。

——收费了以后，付费方式是怎样的呢?

除了直接付费给So－net外，我们还在考虑电子货币。网上付费应该是大方向。

——合作商中有很多已经对PC开展类似的服务了。对PC和PSP这两者的服务在内容和价格上会不会有差别呢?

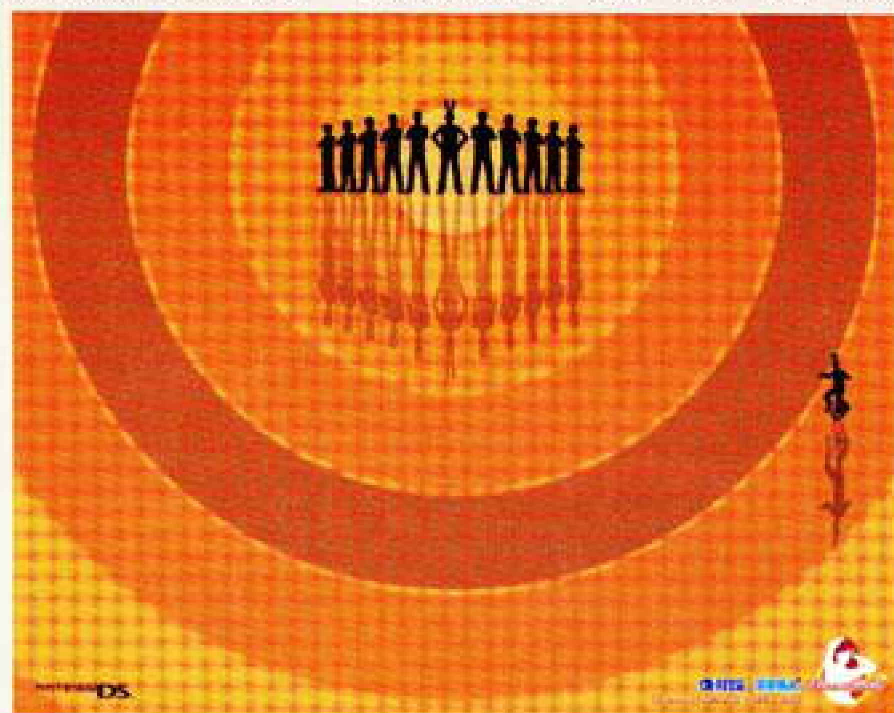
不会有什么差别的。

——这种下载服务会不会影响到UMD Video的销售呢?

记忆棒也是价格很昂贵的东西，下载的好处在于能够看完便删除下载新的。我认为和UMD Video在市场上是可以共存的。

《为你而死》即将以低价销售

NDS首发游戏《为你而死》以极其夸张的方式诠释了一个不同寻常的爱情故事。游戏以四格漫画的形式来介绍剧情，游戏过程中完全运用了NDS的触摸及麦克风功能，给刚从GBA过渡到NDS的玩家带来了全新的游戏感受。虽然《为你而死》也是一款类似于“《瓦里奥制造》系列”的小游戏合集，但却以独特的风格使之与其他类似作品区分开来并获得了不少FANS支持。对于这样一款人气作品来说，开发续作是相当正常的，而SEGA当然也不会忽略这款游戏的市场价值，准备将其系列化。今年10月20日，“《为你而死》系列”的最新作《为你而生》(赤ちゃんはどこからくるの？)就会跟广大玩家见面，该作一经公布就立刻受到了所有玩家的热切关注，成了近期日本游戏界的一个不小话题(具体介绍请参看本辑“前线狙击”)。为了纪念《为你而生》的发售，SEGA决定在今年10月6日、也就是新作发售的前两个星期推出前作的廉价版，价格为2100日元，折合人民币不过150元左右，可以说是相当超值的。对这个系列感兴趣的玩家不妨趁此机会将两作一同购入，好好体会一下那种爱得“死”去“活”来的感觉！





NDS版《福星小子 无尽夏日》主题歌公布

高桥留美子的《福星小子》想必不少玩家都非常熟悉吧？女主人公拉姆在当年可是不少动漫迷心中的超级偶像哦。今年10月20日，这款经典的漫画即将被MMV搬上NDS平台，不知到时有多少玩家会给拉姆大人面子捧这款游戏的场呢？近日，MMV公布了《福星小子 无尽夏日》的游戏主题歌，该作的主题歌《Star》将由因演唱过《FF X－2》主题歌而为玩家们所熟悉的日本人气女歌手幸田来未演唱，而收录该歌曲的单曲CD《Promise/Star》则将于9月7日率先发行。性感热辣的幸田来未在这首歌中将向大家传递怎样一种感情，到时就让我们一起洗耳恭听吧！



《逆转裁判 新生的逆转》网络体验版发布！

Capcom的大人气游戏系列《逆转裁判》的最新作《新生的逆转》于8月9日公布了官方的网络体验版。发布网络体验版是“《逆转裁判》系列”的一个优良传统，这种方式后来亦被不少厂商所借鉴。由于这次的《新生的逆转》是该系列第一次登陆NDS平台，所以说在操作上有了些让新老玩家都非常惊喜的小小变化，已经迫不及待想要体验该作品的玩家可以去http://www.capcom.co.jp/ds_saiban/率先体会该游戏的独特魅力。该游戏的正式版将在今年9月15日登场，价格为4800日元，而限定版也将在同日发售。



《星际战士》网络排名全面展开

《星际战士》里有一个很有趣的抢分模式，在这个模式中玩家死后可以无限复活，玩家要做的便是时间结束之前尽一切可能取得高分数，玩起来的感觉相当刺激。官方目前已经在网上展开了这个模式下最高分的网络排名活动，只要拥有PSP和一张正版《星际战士》的玩家都可以参加这次的网络排名。



▲排名比赛的奖品以当年高桥名人在初代《星际战士》创下1秒16连射为主题的手提袋。

这次的网上排名从7月21日至10月20日为止，期间以30天为单位，分为三个赛季。本次排名共有六个排行榜，分别是三架战机在2分钟和5分钟两个时间长度内取得的最高得分。当玩家在抢分模式游戏结束时系统会给出一个密码，玩家得到这个密码后就可以来到官方网站通过输入得分密码和正版游戏中说明书中附带的验证码进行排名了。官方每个赛季都会对每一个排名榜中的前5名玩家授予奖品，不过每位玩家在这三个赛季中都只允许拿一次奖。三个赛季结束之后会分别评出2分钟模式和5分钟模式下的总冠军。

下面至截稿为止时各个排行榜前五位的得分情况，各位玩家们有没有超过这些得分的决心呢？

2分钟模式		
ASSAULT CAESAR	ENIGMA	RIJNDAEL
1 0001136460	1 0002100080	1 0001460990
2 0001111430	2 0001886880	2 0001396560
3 0001007340	3 0001684320	3 0001305220
4 0000986170	4 0000686100	4 0001098750
5 0000936210	5 0000656300	5 0000986770

5分钟模式		
ASSAULT CAESAR	ENIGMA	RIJNDAEL
1 0002161110	1 0003901660	1 0002317650
2 0002087900	2 0003805850	2 0002225540
3 0002004480	3 0003045740	3 0002107560
4 0001889670	4 0001663950	4 0001910850
5 0001737320	5 0001505340	5 0001842250

《十二勇士 战国封神传》精美壁纸放出

PSP上广受注目的S·RPG《十二勇士 战国封神传》马上就要于本月25日与大家见面了，不知这款以精美的人设和华丽的声优阵容作为卖点的游戏能否博得玩家们的一致好评呢？

官方也在游戏发售前放出了最新的壁纸，壁纸的风格非常清新。炎热的天气里在自己的电脑上放上这么一张壁纸肯定会让自己觉得凉快不少吧。

下载地址为：http://www.konami.jp/gs/game/twelve/download/images/wp01_1024.jpg



上一辑的"忍者之里"，我们为大家介绍了"忍者五道"之一的"食"。本辑将继续介绍这"忍者五道"的第二个关键字——"香"。

如果不磨练自己的感官，是无法修得忍者之术的。所以忍者很注重对视觉、听觉、嗅觉、触觉、味觉以及在此之上的第六感官的开发。为了使第六感官不断涌现，则需要精神高度集中。忍者知道借助香味的神秘力量能够静心安神。不过忍者的所谓"香道"，跟三大技艺之道(茶道、花道、香道)之一的香道有所不同。忍者的香道可不是为了艺术，那是他们执行任务必备的技能之一。



忍者的嗅觉

打探情报，是忍者工作中非常重要的一个部分。在绝大多数情况下，忍者的工作都是在打探情报，而非我们所以为的暗杀。在这个过程中，忍者不可避免地需要对人进行观察。所谓观察，除了人的面相、语言以及其它行为以外，还将气味作为其判断材料之一。可以根据附在衣物上的气味来推断这户人家的经济状况、住房的规模等等。忍者能够分辨茴香、丁香、麝香、桂皮、芦荟、沉香和檀香等香味的微妙差别，这就必须在平日里严格训练自己的嗅觉能力。



忍者之术"七方出"

忍者有一种叫做"七方出"的化装术。即将自己化装成虚无僧、出家人、"山伏"(日本修验道的修行者)、商人、"放下师"(杂技师)、"猿乐师"(民间艺人)、普通武士等七种人，然后打进敌人内部。

这种忍者一般是艺能的达人，据传说，服部氏的祖先便是漂渡至日本的中国的歌舞能手；而能乐、猿乐的创始人观阿弥和世阿弥父子俩也是忍者。



▲玩过《樱大战4》朋友应该对此不会陌生。

在潜入敌人内部时，与之前叙述的通过香味判断人的身分相反，这种情况下则是为骗取对方的信任而特意使身上带有某种香味。因为身上不带焚香味道的出家人令人怀疑，而不带"护摩"(投雪松木于火中供养诸神的一种修行方式)香味的"山伏"也是不可能的。卖药者会有药草的香味，卖衣者会有芦荟、麝香等独特的香味……装扮成什么模样，就必须使身上带有符合其身分的香味，不然很容易暴露身分，功败垂成。

忍者喜欢沐浴吗?

都说日本人是一个非常喜爱温泉浴和沐浴的民族，忍者也经常进行沐浴。不过这对忍者

来说就不是喜好了，而是一项重要的工作。闻闻人身上的香味就能判断对方的身分，与此相同，有时候消除自己身上的香味也是必要的。而且用菖蒲水沐浴同时还有净身避邪的意思。

■菖蒲

药草的芳香成分可以消除人体的臭味和日常生活所带的气味，同时还具有促进血液循环、解乏疗伤的医学功效。忍者熟知药草知识，从而能够充分利用药草的香味。

· 连钱草浴。也叫常春藤，多年生草本植物，有消炎效果。

· 薄荷、姜汤浴。活血、消除疲劳。

· 艾蒿浴。对刀伤、蚊虫叮咬、肩膀酸痛以及神经痛均有效果。

■连钱草　■薄荷　■艾蒿

忍者的芳香疗法

通过上面的介绍，想必大家已经明白忍者拥有先进的药学知识。而其基础则是能够分辨各种药草气味的敏锐的嗅觉。可见他们对香味是极为敏感的。也就是说，忍者通过利用檀香、麝香、等香味以达到统一精神、集中精力的目的。忍者对“香”的运用，不仅着眼于实际的药理效果，同时也对现代所谓的芳香疗法进行了充分的实践。

檀香：能够使人心情平静，并且对于胸痛、腹痛、胃痛都有很好的治疗作用。对于长期苛刻训练与危险工作的忍者来说，这种香料兼具调养和药理的双方面的功效。

麝香：雄麝(又名香獐)肚脐近旁香囊中的分泌物，香气浓烈而持久。有解毒、杀菌、消炎、驱虫、止血、止痛等效用。

■檀香　■麝

香有十德

感鬼神、清身心、驱毒气、消困倦、独居为友、忙里偷闲、多则多用、少则少用、久藏不腐、常用不妨。

※※※

那么，忍者五道的“香”也介绍完了。啊嘞？内容太少了？不着急，下面请出本辑来“忍者之里”作客的特约嘉宾。

第一位，《火影忍者》的著名上忍、完美偶像卡卡西先生——的狗狗！

帕克先生虽然在《火影》动画中的出镜率不高，不过说到“香道”的修为，无能出其右者。从生理嗅觉上一下子就能闻出小樱的洗发水，然后再从心理嗅觉上一句“跟我用的是一个品牌”将小樱轰成薄纸。如此内外双修，不负其主的盛名。

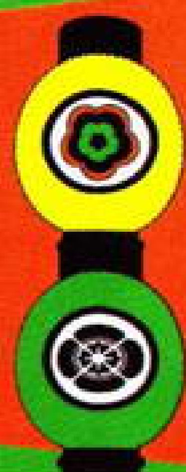
第二位，也是出自《火影忍者》，五代目火影纲手姬的巨可爱的宠物猪——豚豚。

据科普读物介绍，猪是嗅觉非常灵敏的动物，在某些需要嗅觉工作的情况下可以当作警犬使用（比如缉毒）。在现实中其貌不扬的猪，来到动漫世界可就是宠儿了——一只只珠圆玉润，可爱无双。而豚豚跟随美艳的纲手姬，自然出尽风头。虽然实力比帕克稍逊，亦不妨碍它成为一个“香道”高手。



楽しく学ぼう

轻松日语教室



今天的日语教室仍然有不少的发音知识要教给大家，今天的内容大家掌握后就可以试着找一些日文单词，短句来自己读了。好，就让我们赶快进入正题吧。



拗音

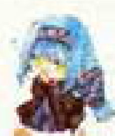
拗音是指由い段假名和复合元音ゃ、ゅ、ょ拼合起来的音节，共有三十三个。拗音的书写方法是在い段假名的右下方加小写偏右的ゃ、ゅ、ょ。

平假名	きゃ	ぎゃ	しゃ	じゃ	ちゃ	にゃ	ひゃ	びゃ	ぴゃ	みゃ	りゃ
片假名	キャ	ギャ	シャ	ジャ	チャ	ニャ	ヒャ	ビャ	ピャ	ミャ	リャ
	きゅ	ぎゅ	しゅ	じゅ	ちゅ	にゅ	ひゅ	びゅ	ぴゅ	みゅ	りゅ
	キュ	ギュ	シュ	ジュ	チュ	ニュ	ヒュ	ビュ	ピュ	ミュ	リュ
	きょ	ぎょ	しょ	じょ	ちょ	にょ	ひょ	びょ	ぴょ	みょ	りょ
	キョ	ギョ	ショ	ジョ	チョ	ニョ	ヒョ	ビョ	ピョ	ミョ	リョ

拗音的发音可以理解成“将两个音拼在一起，形成一个音”。虽然一个拗音里面有两个假名，但一个拗音发的可是短音哦，这可一定要注意。

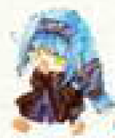
比如说“ちゃ”这个拗音，发音时把“ち”和“ゃ”快速连读，就能自然而然地发出“ちゃ”这个拗音了。这和汉语中快速连读“奇”和“亚”这两个字就会读成“恰”是一样的道理。

拗音也有相应的长音，叫做“拗长音”。拗长音的表示法为在ゃ拗音后面加ぁ，ゅ拗长音在ゅ拗音后面加う，ょ拗长音在ょ拗音后面加う、外来语都在拗音后面加符号“－”。发拗长音时把拗音拖长一拍发成长音即可。



拗长音表

平假名	きゃあ	ぎゃあ	しゃあ	じゃあ	ちゃあ	にゃあ	ひゃあ	びゃあ	ぴゃあ	みゃあ	りゃあ
片假名	キャア	ギャア	シャア	ジャア	チャア	ニャア	ヒャア	ビャア	ピャア	ミャア	リャア
	きゅう	ぎゅう	しゅう	じゅう	ちゅう	にゅう	ひゅう	びゅう	ぴゅう	みゅう	りゅう
	キュウ	ギュウ	シュウ	ジュウ	チュウ	ニュウ	ヒュウ	ビュウ	ピュウ	ミュウ	リュウ
	きょう	ぎょう	しょう	じょう	ちょう	にょう	ひょう	びょう	ぴょう	みょう	りょう
	キョウ	ギョウ	ショウ	ジョウ	チョウ	ニョウ	ヒョウ	ビョウ	ピョウ	ミョウ	リョウ



促音

日语中有一种音节在发音时要形成一个短促的停顿，这种音节就是促音，促音的写法为在假名的右下角加上一个小的“っ”（片假名为“ッ”）。

举个例子，NDS触控笔（touch pen）的日语写法是タッチペン，发出“タ”的音后立即停一下后再发后面的チペン即可，促音“ッ”表停顿，本身是不发音的。当然这里的“停一下”也不要停太长时间，停顿的时间大致是和读英文touch时两个音之间停顿时间相同，大家可以自己试着读一下，找一找感觉。

好了关于日语发音的一些基本知识到这里就算是告一段落了。不过海文还是要向大家强调一下，学语言绝对不是一件轻松的事。

尤其是在练习发音时，真正要想说出标准的发音仅仅靠看书上的文字说明是远远不够的，最好的是有一个对日语比较了解的人能在身边指导、纠正，这样才能真正在打基础时事半功倍。当然，并不是所有的自学者都能找到这么一个人，不过就算找不到大家也可以从日剧、动画片、游戏中听到很标准的日语。其实语言这东西就讲求的是一个耳濡目染，大家只要听多了见多了，自然也就能从那些影视游戏作品中中了解到日语的一些特点，有了这些积累，真正学起日语来就会容易许多了。



轻松时刻

NDS的首发软件之一《为你而死》凭借独特的画面风格和另类的游戏玩法在NDS面世初期博得了不少好评，除了游戏本身的创意之外。那充满个性的标题相信也吸引了不少人的眼球吧。

这个游戏的日文名为“君（きみ）のためなら死（し）ねる”。“君”是日本男子用来称呼自己的同辈或晚辈时用到的代词。“ため”表示原因理由，前面加上一个表示限定的“の”合起来就是“为了你”，“なら”是表示假定的接续助词，“死ねる”是动词“死ぬ”的可能态，意为“可以死”。这样整句话的意思就是“如果是为了你，我可以去死。”可能有朋友看到这里会问了：这个我是从哪里来的呢？这个“我”被省略掉了。日语有一个很大的特色就是日本人在说话时常常会省略掉很多他们认为说话一方和听话一方都明白的事物，像上面那句话就是一个很明显的例子。如果把这个被省略掉的我加上去的话，那就应该是“君のためなら、私は死ねる。”日本人



在对话中大量省略的习惯也是造成不少学习外语的朋友觉得日语难学的一个重要原因。

《为你而死》的续作《为你而生》也已经公布了，不愧是《为你而死》的系列作品，名字同样充满了诡异的风格，来看看这个游戏的日文名：“赤（あか）ちゃんはどこからくるの？”



“ちゃん”通常用来称呼小孩或是年纪比较小的女孩子，“赤ちゃん”这里就是婴儿的意思了，汉语里不是也有用“赤子”来这样的说法吗？“は”是提示助词，在这里的作用是提示整个句子的主题。注意，当“は”作助词时要发“わ”的音，这一点可要千万注意。“どこ”是不定称指示代词，意为“哪里”。“くる”是动词“来”的意思。の放在疑问句的最后表示强烈的疑问语气。这一句话的意思就是“小宝宝到底是从哪里来的呢？”

肯定不少读者小时候都问过这个令父母很难回答的问题吧……



游戏美图秀

栏目主持 海文

各位读者这半个月来过得可好？天气依然还是很热，大家在打机之余可不要忘记消暑降温哦。《机战J》的闪电公布想必让不少的机战FANS兴奋不已吧，今天的美图秀海文也顺应时势，给大家展示一些可爱的MS少女吧。说到这里，突然觉得要是哪天眼镜厂出一个少女版的机器人大战那该多好……



■拉克丝配上自由高达还真是合衬啊。



■在《高达SEED DESTINY》中人气极高的露娜玛利亚



■初代RX-78高达



■超可爱的黑色三连星



■可爱的红色向日，在原著中是外形很酷的机体。





◀扎古二人组，左边的还是红色的夏亚专用机哦。

Mobilesuit Embedded Tactical Enforcer
METEOR

■搭载“流星”的自由高达

掌上动漫游

栏目主持 胧月

说到《新世纪福音战士》(简称《EVA》)，国内年龄稍长一点的玩家应该不会对它陌生。这部动画诞生了数个奇迹并引发ACG界乃至社会现象，使得我们记住了它的名字。本辑我们来看一看，另一部很有“潜质”的新生动画吧。

近来，一部风格另类的机器人动画引起了大家的注意，它与十年前红透日本的动画《新世纪福音战士》有很多异曲同工之处，两者一样对日趋形式化的机器人动画作出了反思和探索，同样借助了宗教的形式去表现作品的主题，但与《新世纪福音战士》的“成长”不同，这部动画向我们展示的是——永恒！

一万二千年前就爱上你
虽然逝去了八千年
但这份心情愈加深切
一亿二千年后仍会深爱着你
自从与你邂逅的那天起
曾经我的地狱中
此刻乐声永不断绝

文 七殇

时光之河中的永恒

创圣纪0011年，由于11年前的大异变，人类丧失了2/3的人口。大异变导致南极冰山融化，曾经于一万二千年前繁荣的亚特兰蒂斯由此重现于世，那些随着亚特兰蒂斯而一起沉睡的"堕天翅族"也在这一次异变中慢慢苏醒，他们张开双翼，吟唱传世的圣音，操纵着古时代的生物机械兵器"神话兽"，去清除那些污染大地的人类，吸取他们的灵魂，让世界绽放美丽的"生命之花"！

为了抵抗亚特兰蒂斯的攻击，人类从海底遗迹中发掘出三台组合战斗机，传说中，人类的救世主阿波罗就是驾驶着这组战斗机，于一万二千年前将堕天翅族封印了起来，这组传承人类惟一希望的机体，就叫做——Aquarion！但不是所有人都能驾驶这部机体，驾驶者需要拥有异于常人的敏感神经和纯洁的灵魂，因此能够成为机师的人都是十五岁左右的少年。



本作的故事看似没有任何新意，日本的机器人动画兴旺了近三十年，许多成功的动画已经为现今的机器人动画设置了种种障碍，想超越那些成功的范例，创造出属于自己的天地，对于如今的机器人动画而言已经成为必须面对的最大挑战。

《创圣之机械天使 Aquarion》（以下简称《创圣》）的挑战不能说是成功的，但这部最近出现的作品在许多地方都可圈可点。

制作团队

《创圣》有着超一流的制作阵容，监督河森正治曾机关内参与了上世纪80年代的名作《超时空要塞》，凭借着变形战斗机的突破性设计，成为了名噪一时的设计师，在后来的《新世纪方程式CYBER FORM ULA》里，他设计的跑车也在业界颇有口碑。84年的电影版《超时空要塞》中，就由他担任导演一职，强烈的欧美风格和一气呵成的故事情节奠定了河森监督的地位，而后的OVA《超时空要塞 PLUS》、《天空之城ESCAFLOWNER》中的出色表现再一次肯定了河森正治卓越的才能。

同样，副监督ところともかず也是大有来头，一部让人记忆犹新的《灰羽联盟》就是出自这位大师之手。系列构成大野木宽更是参与制作了《机动战士高达SEED》和《机动战士高达SEED DESTINY》。由这些大师监督制作的《创圣》，首先就给了我们质量的保证。

音乐方面更是大有看头，主要音乐制作是由菅野洋子担任，这个女性一向以高品质的音乐著称，《COWBOY BEBOP》和《攻壳机动队》的成功让她成为了音乐界的一代名师，就算冲着菅野洋子的音乐，相信也有很多人愿意去欣赏这部动画。再加上音乐监督是由制作《钢之炼金术士》和《苍穹的法芙娜》的三间雅文担任，让《创圣》还未播放就引起了轰动效应。

如此强大的阵容，究竟带给我们的是什么？看过《创圣》动画的观众都会给我们一个肯定的答复，这部看似普通的动画确实有自己独到吸引人之处。

画　面

一部动画首先让我们记住的，是它的画面，画面的好坏关系到观众的情绪，一部动画观众是否愿意往下看，很大程度上画面起到了决定性因素。

在同期的新番里，《创圣》画面的精美是其他动画无法比拟的。它大胆地使用了3D技术，





暂且不提这将给整部动画增加多少额外的费用，运用3D技术的渲染，把动画的整个画面构造勾勒得更加华丽和美观，特别是在表现机体的速度和质感方面，3D技术拥有2D无法比拟的优越性，它把创圣机体的质量感和金属感都表现得十分突出，再加上河森擅长的将3D动画与2D背景融洽的结合，整部《创圣》看起来有点好莱坞大片的风范。

另外，《创圣》画面另一亮点在于高质量的人物表情刻画和鲜艳的色彩感，与其他同期动画相比，《创圣》的人物表情基本没有走形的现象，没有前一秒还威风凛凛后一秒就闪着星星眼扑进别人怀里的意外发生，所有人物的线条始终如一，无论是阿波罗的野性，还是阿莉西亚的高傲，甚至是不动司令的刚毅，线条都恰倒好处地表现出了该人物的内在，让人不仅对在制作大环境日渐粗糙的情况下，仍能敬业完成高质量动画的画师感到钦佩。

音 乐

音乐是该作的又一闪光点，因为故事本身带有浓厚的宗教风格，以及世纪末颓废之美，因此监督十分聪明地请到了鼎鼎大名的菅野洋子。这个成名于《COWBOY BEBOP》的实力派作曲家十分擅长于表达拥有复杂内涵的音乐，菅野洋子又一次显示了她的创作天分。

她抛弃了先前作品的风格，重新研究《创圣》的故事内涵，创作出明显带有宗教风格的曲风，同时还掺入了大量在其他配乐中的成功因素，让乐曲多元化，不止是单一体现一个主题。这点在动画的片头曲和片尾曲中得到了完美体现，两首歌曲的曲风大相径庭，却都很好地表现出了“永恒”这一概念，无论是片头高昂的女声宣泄出“一万二千年就开始相爱”，还是片尾女生伴随着八音盒喃喃自语的异国歌词，都完美的表现出《创圣》的主题——永恒的爱！



动画里配乐一点不比两首歌曲差，气势恢弘又带有一点俏皮的渲染，故事通过菅野洋子的音乐诠释，更加丰满起来。无论是紧张的战斗音乐还是轻松的休闲音乐都处理的恰倒好处，不会让音乐脱离剧情突兀存在，也不会让人忽视音乐对剧情的渲染力，能作到两者间微妙的平衡，不得不说是菅野洋子的才能。与同期梁邦彦的《英国恋屋语》、尾浦由纪的《翼～Tsubasa～》相比，菅野对音乐内涵和故事整体的理解显然更加独到和老练。

目前该动画已经推出了两张OST大碟，收录了动画中出现的大部分乐曲，有庄严的宗教系音乐，也有调皮轻松的轻快旋律，两张大碟再现了菅野洋子的傲人功力，就算没有看过动画，OST本身也是值得珍藏的作品，有兴趣的朋友不妨寻找一下。

独特的叙事方式

一部动画最关键的，不是优美的音乐，也不是华丽的画面，如果它没有足够吸引人的故事情节，至多也是一具没有灵魂的木偶，虽然



美丽，却没有灵魂。

《创圣》的故事依旧按照传统的机器人情节来发展，但在英雄消灭入侵地球的敌人拯救世界这一主干外，我们依然可以看到很多值得品味的闪光点。

故事塑造了一个不同以往的另类男主角——阿波罗！这个从小就生活在平民窟的小角色，却是一万二千年前拯救世界的救世主的转世，与前世自己潇洒的英姿不同，阿波罗完全依靠自己的野性和直觉去战斗，他没有前世的记忆，也没有拯救人类的宏伟壮志，加入Aquarion的原因完全是为了救助自己惟一的朋友。阿波罗虽然在性格塑造方面有点程式化，但结合整个故事来看，在一群严肃的群体中忽然有了一个另类的存在，确实让人眼前一亮。



除了鲜活的人物个性外，故事情节的发展也尽量出新出奇，《创圣》的故事风格介于写实与热血之间，与其他动画的最大区别，本作善于利用负面感情因素，它毫不忌讳讲述人类的负面感情——嫉妒、不幸、仇视，并且将他们化为正面力量，从一个新的高度阐释了人类的感情，比起那些满口叫嚣着正义的故事来主题更加深化和客观。

虽然这部动画也有着日本动画的传统缺陷——过于教条化，但从它敢于表现负面因素这一点来看，又高于同类作品。

游戏

《创圣》在播放了15集之后，2005年6月30日也推出了游戏，游戏的平台是Playstation2，游戏类型为动作类过关游戏，不过和许多改编自动画的游戏一样，《创圣》的游戏远远没有动画有吸引力，攻关的方法和条件单一重复，人物比例过小，甚至没有动画中十分经典的合体镜头，动画中那些精美的画面也被游戏缩减了，除了主题曲得到再现外，这款游戏很难让人有所共鸣。

目前《创圣》已经放映到第19集，故事已经发展到第一个高潮阶段，究竟阿波罗和艾丽希娅间的感情何去何从？人类是否能够战胜“堕天翅族”？“堕天翅族”的首领头翅对阿波罗为何那样执着？吸血鬼少女的身份又是什么？

河森正治正通过他独特的构思为我们展开一副延续了一万二千年的人类卷轴，在卷轴的末尾，我们看到的是希望还是绝望，抑或是意料之外的新剧情，我们只能期待动画给我们一个交代，为这部不可多得的动画画上完美的休止符！



文 LIKY

游戏 NG上的《暗黑破坏神》——The Roots 混沌之门



类型：A·RPG
开发厂商：Tannhauser Gate
平台：N-Gage/QD专用
发售：2005年6月

这次LIKY先给大家推荐一款游戏——《The Roots 混沌之门》，虽然游戏已经推出一段时间了，现在介绍稍微有点迟，但如果不向大家介绍一下的话，那又是非常可惜，因为这是一款非常优秀的游戏。

这是一款NG的专用游戏，在6月份一经推出，便引发了NG玩家间巨大的热潮。游戏带有很强"大菠萝"风味，属于A·RPG类型。故事发生在魔幻大陆Lorath，为了抵抗混沌魔王的侵略，5名勇敢的战士站了出了。游戏中玩家可以选择5名不同职业的角色，分别是骑士、女战士、德鲁伊、暗杀者和女法师，每名角色都有不同的特技和攻击方式，通过打怪物获取经验值，升级后自由分配点数，升级能力。

游戏的画面很不错，典型的欧美风味，有点《魔兽》的味道，运用全3D的画面表现出森林、沙漠、废墟、地牢、冰山等丰富场景，并且画面比较流畅，相比于很多其他3D的NG游戏来说，这一点值得称赞。虽然流程展开的方式仍然是常见的"接受委托－干掉BOSS－完成委托－去新的关卡－接受委托……"这种形式，但是游戏的系统也颇值得玩味，比如主角拥有丰富的特技以及魔法，还有"天赋"这一设定，玩家可以充分享受培养角色的乐趣，而每名角色都有一个变身的特技，有的是变成蜘蛛，有的是变成龙，释放后魄力非凡。另外，大量的武器装备让喜爱收集的玩家乐此不疲，谁都说不出本作的道具数量有多少，而且装备的属性也比较复杂，而那些珍贵的套装装备更是让人垂涎。







游戏最让人兴奋的一点莫过于对应蓝牙联机，可以让4名玩家合作冒险，LIKY曾与同事体验过数次2人联机，感觉很不错。

总的来说，本作的素质相当不错，推荐广大NG玩家试试。

最后，附上两条游戏秘技。

轻松战BOSS法

游戏中的BOSS还是挺难缠的，硬碰硬的话很多时候吃亏的是自己，下面教大家一个轻松打BOSS的秘技。在关底遇到BOSS后，不要急着冲上去打他，而是将他引到传送点(WAYPOINT)附近，越靠近传送点中心越好，然后自己赶快通过传送点回到村子，整顿完毕后，再通过传送点穿回到原来的地点，你会发现BOSS还在原地，此时千万不要移动，直接打吧，BOSS只会挨打而不会还手。

装备复制大法

在村庄中整顿时，去保存道具的Freeyman那里，将正装备在身上的武器或防具直接储存(Push in CHEST)，你会发现那件装备已经存进去了，但是身上的装备还在（只是变为解除状态），于是装备复制成功。利用此法，我们可以轻易地赚大钱，将贵重装备复制出来，然后拿去卖掉，金钱就滚滚来了，是不是很爽啊。

作为智能手机，NG的功能非常丰富，平时大家使用中可能过多地关注于安装各式软件来扩展它的功能，而忽视了一些NG本身所具备的一些实用功能。下面就来介绍一二，其中也许有很多你还不知道的哦。(以下技巧基本也适用于QD)

1.快速选定菜单

按下菜单键后，可以看到诺基亚经典的九宫格的菜单分布，此时如果要选择"Tools"选项，需要将光标移动到它上面然后按下"确定"，其实还有一种更快捷的方法，就是进入主菜单后，立刻按下数字键"7"，便可立刻进入"Tools"，道理很简单，九宫格的菜单对应数字键盘的9个数字，按下那个数字键便可进入对应的选项，而且进入下一级文件夹后，还可以继续利用数字键快捷选定，这样是不是比原来移动光标后再选定快多了？不过需要注意的是，进入菜单后不能用方向键移动光标，如果移动了，按数字键就没有效了。



▲九宫格的菜单对应数字键盘的9个数字。

2.快速保存短信

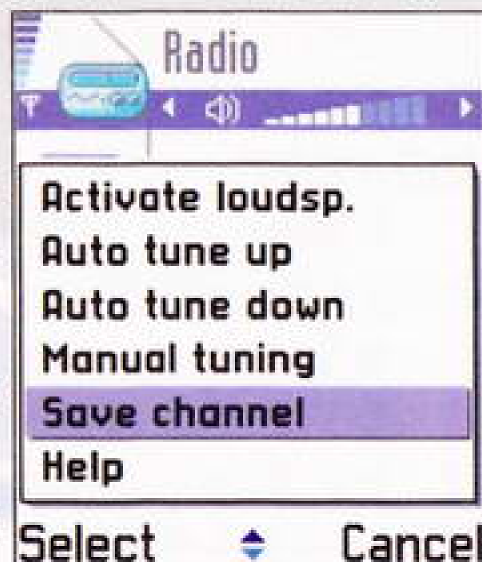
短信是大家用得最多的，有时候收到一些重要短信需要保存下来，如果不利用第三方软件，我们只能将短信移动到"My folders"中保存，感觉还是不太安全。其实，还有一个小技巧可以将短信快速保存在记事本（Notes）中。就是看短信的时候按住"笔形键"再按"C键"，便可将短信文本直接存到Notes里（系统不会有任何提示），保存在Notes中，安全性就提高很多了，一些重要的短信比如收到注册码之类的短信都可以用此法保存起来，很方便的。

3.强行断开GPRS连接

当我们使用一些用到GPRS功能的软件，比如掌讯通、NETFRONT、邦邦通等等时，有时候会遇到程序突然出错关闭，但是网络连接没能自动断开的情况（GPRS连接图标一直显示"G"状态），这一状况很可能导致上网软件不能继续进行GPRS连接，此时我们就可以长按红色的挂机键强行断开GPRS连接，下次使用软件时GPRS连接便会正常了。

4.听收音机时用线控换台

NG的线控耳机能够在听MP3时换曲，按一下便会跳到下一首歌，而在听收音机时按下却没有效果，其实是大家没有掌握好方法，只要事先将电台保存为标签（在Options中选择"Save Channel"），下次听收音机时按线控便可在已保存的电台中切换了。



▲将电台保存下来，以后便可用线控换台了。

5.一些特殊指令

在电话状态下，一些特定的数字键组合有特定的作用。

输　入	作　用
*#7370# *#7780#	格式化手机
*#06#	查看手机IME号
*#0000#	查看软件版本
*#2820#	查看蓝牙地址

问题解答区

好了，这次就先介绍以上的几个小技巧，也许有些大家已经知道了，不过相信还是会有不知道的人能从中受益，那样LIKY的目的也就达到了。下面来回答两个问题。

——本人的NG目前运行基本正常，但是每次在插上USB线，或者运行MP3以后，有一部分软件的图表会神秘消失。用FileMan或者SeleQ打开图表消失的文件却可以正常运行！哎，真是晕死了，有解决的方法吗？

LIKY：这是一个比较典型的病例了，解决方法是：用FileMan或者SeleQ删除C:/system/data/目录下的"Applications.dat"文件，然后重启一遍就好了。

——请问收音机怎么外放啊？

LIKY：首先，必须接上耳机，因为耳机线是作为FM天线的，打开收音机后，在OPTIONS选项中选择"Activate Loudspeaker"即可。

文 小豆子 编 LIKY

手机游戏吧

VOL.03





快乐的日子总是过得比较快，想到半月后又得坐到课堂里，小豆子就觉得浑身不自在。没办法，谁让咱是学生呢，还是要安守本分的。说到娱乐学习两不误，手机游戏恰恰能最好的满足这点，不过其中的平衡点还是要自己掌握的哦。今天我们的话题是手机游戏的3D化。

3D！3D！大势所趋

要是谁现在还敢说3D游戏不是大势，那结局肯定是无数西红柿飞来，然后被淹没西红柿堆里(˘_˘)。PS开创了家用3D游戏的先河，PSP和NDS则将掌机游戏带向3D时代。3D同样是手机游戏发展的大势所在。

其实早在2002年，就有3D手机游戏推出。但限于手机的机能和平台，3D效果差不说，还都只是一些类似台球的小游戏。直到N-Gage的推出才改变了这一点。以往手机都是依靠单一芯片处理，对于游戏来说这显然是不行的。要增强显示效果，首先要的是大幅度提升手机CPU处理能力，同时添加单独的显示芯片。手机用的显卡，不仅仅性能强这么简单，更重要的是功耗低，毕竟进行多边形运算是非常消耗电力的。著名的PC显卡制造商Nvidia和ATI早已投入到了手机显卡制造领域，甚至连IT大鳄Intel也推出了自己的移动3D解决方案。



■具备3D显示功能的手机越来越多了。

另外，运行平台也很重要。现在运行2D游戏都颇显劳累的KJava显然不适合3D游戏的开发和运行。3D游戏首先需要一个高效率的运行平台，其次是一个通用的平台。诺基亚Series 90就是一个基于3D游戏、视频播放等多种娱乐功能为一体的智能操作系统，但种种原因，喝彩的厂商并不多。毕竟手机是一个百家争鸣的行业，要想真正统一标准还需时日。

国外的很多手机大厂包括三星、LG等都在开发自己的3D游戏手机。像是LG的KV3600，SK的IM8300等等都已经有实机销售。这些手机兼具了娱乐和办公的双重特点，在外形上向普通手机靠拢，依靠滑盖或者翻盖的巧妙设计而变得适合游戏操纵。虽然已经采用先进的图形处理芯片，但这些产品多边形运算数最多的也只有每秒100万，在性能上大致和N-Gage相当，和PSP比还有相当一部分距离。相信唯有技术的进步才能带动手机游戏3D化的飞跃。

聊完了本期的话题，下面小豆子带大家看看最近热门的手机游戏吧。

近期热门手机游戏介绍

圆桌武士

厂商	南京颂歌	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40、S60系列手机/NEC N810、N811/摩托罗拉 V303、V501、V600等		

以中世纪欧洲为背景的动作游戏，故事自然属于YY型的。罗马帝国灭亡后，世界被魔物占据，亚瑟王派出两名战士寻找黑暗之剑，消灭魔王。游戏可以在剑士和弓箭手中任选一位，小豆子觉得女弓箭手的行动明显要迟缓一些。游戏难度挺高，人物的血槽只有9格，而敌人又如潮水一样不断涌来，幸好有较多的加血药可以捡。游戏共有5个关卡，场景设计非常灰暗，偶们的眼睛啊！







…………老鼠爱大米…………

厂商	岩浆数码	类型	网络 PUZ
适用手机	诺基亚 S40、S60 系列手机／摩托罗拉 V600、E398／三星 D418 等		

和歌曲《老鼠爱大米》绝对有关系的一款游戏，据说厂商还专门同杨臣刚签订了授权合同。游戏音乐自然照搬原曲，只是这回没了杨GG富有磁性的声音，而变成了单纯的MIDI。游戏内容很简单，玩家操纵小老鼠去解救自己的爱妻。路上有钉子、炸弹等各种陷阱和还有可怕的野猫阻碍前进。画面在益智游戏中还算不错的，小老鼠也满可爱。貌似本作的下载量还不小，看来游戏包装很重要啊。

………口袋棒球 精确停表！………

厂商	Konami	类型	网络 SPG
适用手机	适用手机 iMode 505i、506i／Foma 900 等		





“老科”的棒球大作隆重登陆手机舞台。本作移植自GBA版中的迷你游戏，玩家需要使用秒表精确测定时间。游戏虽简单，但难度却不小。在游戏后期，只靠眼疾手快也无法按准秒表，这时只能凭感觉和运气了，呵呵。另外游戏的画面特搞笑，画面质素也不输于 GBA 版。游戏费用为每月 315 日元。如此正宗，粉丝们可千万不要错过本作哦。不过话虽如此，总不能跑到日本去吧。（笑～）





…………错舞高手…………

厂商	网龙科技	类型	网络 PUZ
适用手机	诺基亚 S40、S60 系列手机／三星 D108、摩托罗拉 V300、C650 等		

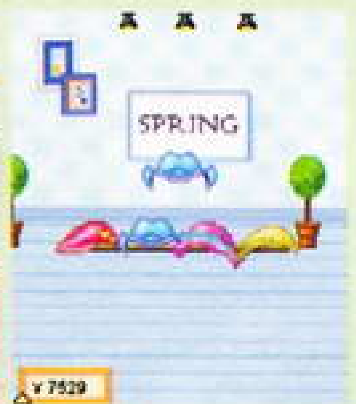
模仿《DDR》的手机游戏，玩家要根据屏幕上的提示按动手机按键从而过关。之所以叫“错舞”，是因为在实际游戏的时候，手机按键和舞蹈方向是反的，更加考验玩家的反应能力。作为一款以音乐为卖点的游戏，本作的音乐竟然一点都不好听。曲目的选择自不必说，音乐的效果更像是四和弦，真是汗，估计因为容量的原因吧。但不得不说，在手机上玩到音乐类游戏，还是感到挺新鲜的。

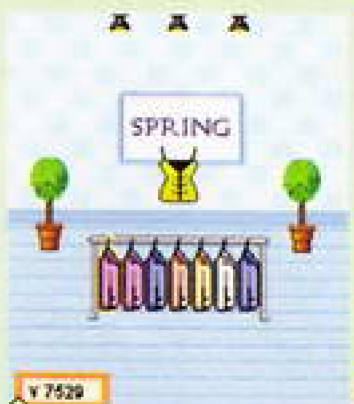
…………看我 72 变 2…………

厂商	岩浆数码	类型	PUZ
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／索爱 K500C、K700、S700C／摩托罗拉 E398 等		

不要和蔡女生的同名歌曲联系在一起啦，本作是款化妆游戏，如此想来名字还挺对口的啊！帅哥皮皮（为什么不是帅哥小豆子呢？强烈抗议中）约美女糖糖共进晚餐，糖糖决定要好好打扮一番，赢得帅哥“芳心”。2 代和 1 代最大的不同是 2 代可以对全身装扮，而1代只能进行面部化妆。游戏中提供了数款时尚的裙子、裤子、帽子、皮包等供糖糖选择。用最少的钱，获得最好的效果是游戏的关键所在。









暑期固然轻松，可也不要一味沉迷于游戏不能自拔哦。又到了说再见的时候，真是依依不舍啊，可还是要说，下辑见哦。

文 马修

超级战争专区

ADVANCE WARS

Vol.02

坦克几乎是贯穿整个"《大战争》系列"始终的兵器，无论是小范围的城市争夺战，还是大战场上残酷的登陆战，坦克始终扮演着重要的角色。本辑专页给大家介绍些坦克的历史，希望大家喜欢。

一奶同胞 坦克和拖拉机

如果说坦克与装甲车有密切的亲缘关系，基本没人否定，但如果把它们和春光下、农田里那些悠闲地拉着犁的拖拉机联系起来，你信吗？当然了，我们说的拖拉机是指那种大型的履带拖拉机，而不是菜市场拉大白菜的四轮拖拉机甚至手扶拖拉机。


▲国内拖拉机厂生产的履带拖拉机。


▲黄色彗星的"拖拉机装甲车"。

一战时，德军的密集火力战术令英法联军苦不堪言。英军新闻官斯文顿中校目睹了自军的伤亡惨状，萌生了用履带拖拉机安装上厚钢板及枪炮使之成为移动堡垒的设想。这个设想自然被军方采纳，但并不理想的试验结果还是让该研发工作停止。不过海军大臣温斯顿·邱吉尔对此还是决不放弃，在他的支持下，海军军部成立了"陆地巡洋舰委员会"，专门来设计这个可以冲破铁丝网和机枪火网的新兵器。委员会最开始曾经有大臣提出采用3座炮塔、6门舰炮的庞然大物，（颇似把《超级大战争DS》中的巨型坦克三个前后串联起来的样子。）但因为技术和实用等方面的原因而被否决，给拖拉机装备钢板及枪炮的设想仍旧是委员会设计的主要蓝图，而斯文顿也说服了陆军部与海军部共同研究。设计中的车体还分为装备火炮机枪的"雄"战车以及只装备机枪的"雌"战车。

1915年7月，首辆样车问世；9月，样车在林肯郡试车成功，而战车的名字，就以秘密设计时零件箱上掩人耳目的"TANK"字样命名。从此，陆地战掀开了划时代的一页；而"TANK"，也由"水柜"成为了后来横行于战场上的主力兵器。


▲投入战斗的MK1坦克。

1916年6月，英军第一支坦克部队组建成，已升为将军的斯文顿担任指挥官；9月，首批49辆MK1型坦克开赴法国索姆河战役前线，9月15日，共有32辆坦克投入作战，迅速冲垮了铁丝网、沟壕遍布的德军阵地，取得了压倒性的胜利。这一仗让世界众列强认识到了这种陆地战车的重要性，于是原本未被重视的履带战车


▲整装待发的FT17。

研制计划便大范围地展开，其中，最具突破性意义的是1917年法国的路易·雷诺发明的具有360度旋转炮塔的坦克FT17。



虽然坦克起源于英国是不争的事实，不过美国方面还是有与此截然不同的声音，那就是美国商人向英国军部展示了装甲车蓝图，希望发笔战争财，但结果是生意没做成，反而成全了英国的坦克发明。

美国商人叫埃德温·惠洛克，是明尼苏达州先锋拖拉机公司的总经理。据说，早在斯文顿提出拖拉机战车化的两个月前，他就已经将此设计形成了文字。

1914年，先锋拖拉机公司的一笔欧洲合同由于第一次世界大战的爆发而中止，颇具商业头脑和设计天分的惠洛克并没有因此放弃欧洲市场，相反，他还根据战争的需要，在拖拉机的基础上设计出了履带式装甲车，并派销售代表弗朗西斯·洛威前往英国，除了继续推销拖拉机，更希望装甲车这种新东西能受到英国陆军部的注意而带来滚滚战争财。

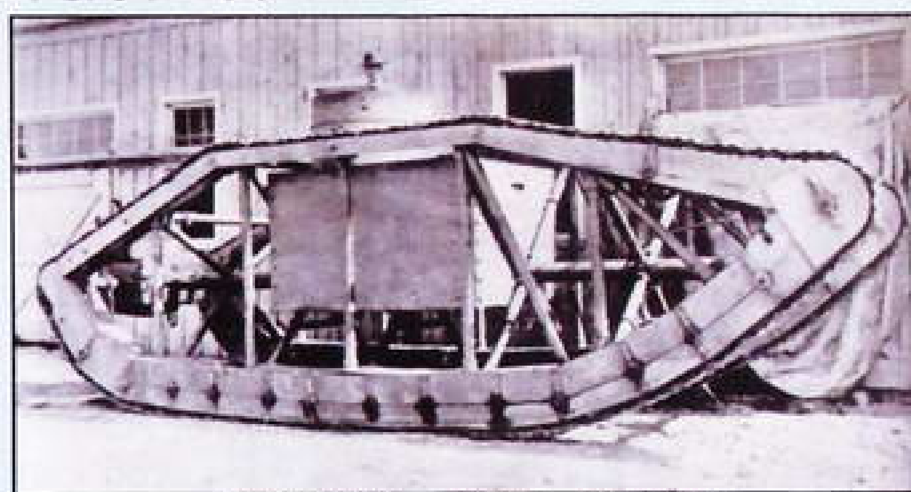
1915年，洛威在伦敦战争办公室将装甲车的设计蓝图展示给了机械运输处处长洛弗特·霍尔登，果然引起了霍尔登的高度重视，大加赞赏后又把洛威介绍给了一名叫做威尔森的少校，少校对之同样赞赏吹捧了一番后，将蓝图带走，并说有订单会立即通知洛威……结果这个订单从此杳无音信。次年9月的索姆河战役，英军却使出了一种“奶酪盒子”将德军追杀得四处逃窜。

以上只是惠洛克的个人说法，当时美国报纸上的报道也不排除当时对本国制造商的倾向性，不过，后来惠洛克给美国设计开发出了骨骼坦克倒也充分展示了其设计发明方面的天分。但不管怎样，英国还是成了真正意义上的坦克起源之国，而轻易将设计蓝图展现给英国军部并在未取得任何书面协议的情况下就让英国人拿走设计蓝图，也足以显示出当时先锋公司在交易上的轻率与急进。事后惠洛克再次派洛威去找英国政府索要1万英镑的坦克发明金，结果被英国政府以英国法律规定只有英国发明者才能得到这笔发明奖金为由推脱，经过两次不同的听证会后，英国处理战利品法庭将这笔奖金判给了英国人斯文顿，而惠洛克没有得到任何赞誉，更没有从英国政府那里得到任何补偿。



一战后期，美国参战。带着一股怨气的惠洛克给美国陆军设计出了菱形的坦克，该坦克用普通的钢管和标准铅管连接，盒子一样的的作战及发动机室悬挂在履带支架之间。该坦克有两台“比弗”型4缸发动机，每台50马力。在作战室的上面有一台旋转炮塔，样车上还装备了一架30毫米口径的机枪。骨骼坦克车身长7.6米，宽2.6米，高2.9，这么大个大家伙虽然仅重9吨，但性能也非常好。而且支架结构设计有着不易被击中、更换容易、原料取材方便等诸多优点。该坦克由于貌似蜘蛛，曾一度被人称称为“蜘蛛坦克”，但后来，“SKELETON TANK”(直译骨骼坦克，也有音译为斯克雷顿坦克)这个根据其结构特点命名的名称却流传开来。

1918年，样车运到美国马里兰州西北部的阿伯丁试验场；10月，正当美国陆军决定该由谁来负责这种他们一直追求的新式武器装备、而且最后几个机械问题也已得到解决的时候，一战停战协议签署，美国陆军便取消了这个计划。虽然1919年骨骼坦克按计划进行了试验，但最终没有应用到实战，尽管如此，先锋公司还是获得了1.5万美元的补偿，然而以后先锋公司再未开发生产过任何武器。


▲整骨骼坦克，果然是一副“骨架”。

1923年，郁郁不得志的惠洛克告别了先锋公司迁到了古巴；1928年，先锋公司破产倒闭；1945年，记载历史的骨骼坦克被移交给了武器博物馆，作为博物馆最古老和最独特的收藏品展出；1988年，坦克从展出地移到一处安全的存放地点，因为体积太大只能露天存放，在气候和植物的不断侵蚀下，如今这辆坦克的全身已是写尽了沧桑，但那历经了80年岁月的管架和部分零部件依然坚固非凡。



上一辑给大家介绍了《布鲁斯小队》中几名角色的原画设定，这次紧接上回，继续给大家带来了一些《EXE5 加奈尔小队》的角色原画。 文 KAKUSIKI 编 LIKY

《洛克人EXE5 加奈尔小队》原画赏析

加奈尔队长



首先出场的依旧是队长——加奈尔（カーネル）。原作中，如果真的要找一个可以和布鲁斯地位相当的人来做队长的话，估计也只有加奈尔了。设计人员在最初开发草案的时候，并不打算做成两个小队，而是要把布鲁斯的官方部队和加奈尔的佣兵部队作对比。在《X 4》的时候，开发人员就决定，以后有机会一定要再让这个具有红色下巴和具有超越军人的气概的人登场，现在终于实现了。设定加奈尔的时候是定位在比布鲁斯和搜索人更为年长的大人的角色，所以设定人员对于“宽广”特别重视。注意看一下加奈尔的标志，笔直的一横多少也体现出了这一点吧！

战斧人

作为攻击担当者，为了要和汽油人大量的热兵器相对比，所以选择了只用一把斧头就能勇敢作战的战斧人（トマホークマン）来担任这一位置。战斧人的年龄与洛克人相当，不过为什么肤色会和操控者一样的黑呢？原来和操控者一样，便拥有了开朗的性格。加奈尔小队都是由一些有古怪癖好的人组成的……



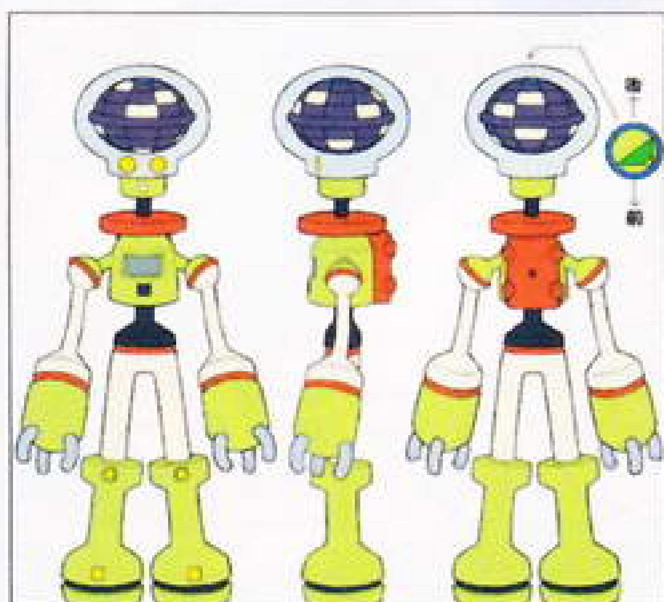
骑士人

为什么要选择骑士人（ナイトマン）作为防御者呢？上期也说过了，就是一个“硬”字。选骑士人作为防御角色还有一个道理，守护他人原来也就是骑士的工作！游戏设定说他自己喜欢像木头人、骑士人这一类的下段粗大的身体……也许这也是骑士人当选的一个理由吧……



数字人

数字人（ナンバーマン）最初也是没有资格入队的，他虽然在“《EXE》系列”中登场次数较多，不过由于长相不怎么样，而且没有什么特



殊的能力，再加上操作者的白痴（尽管人很聪明，而且是老师，不过就长得一副白痴相），最后的结果就是没有人气……不过后来考虑到了智囊，由于“头大＝聪明”这条歪理邪说，结果设计人员想了想，觉得数字人的确是头／身体比例最大的，所以他当选了智囊这一角色。

影子人

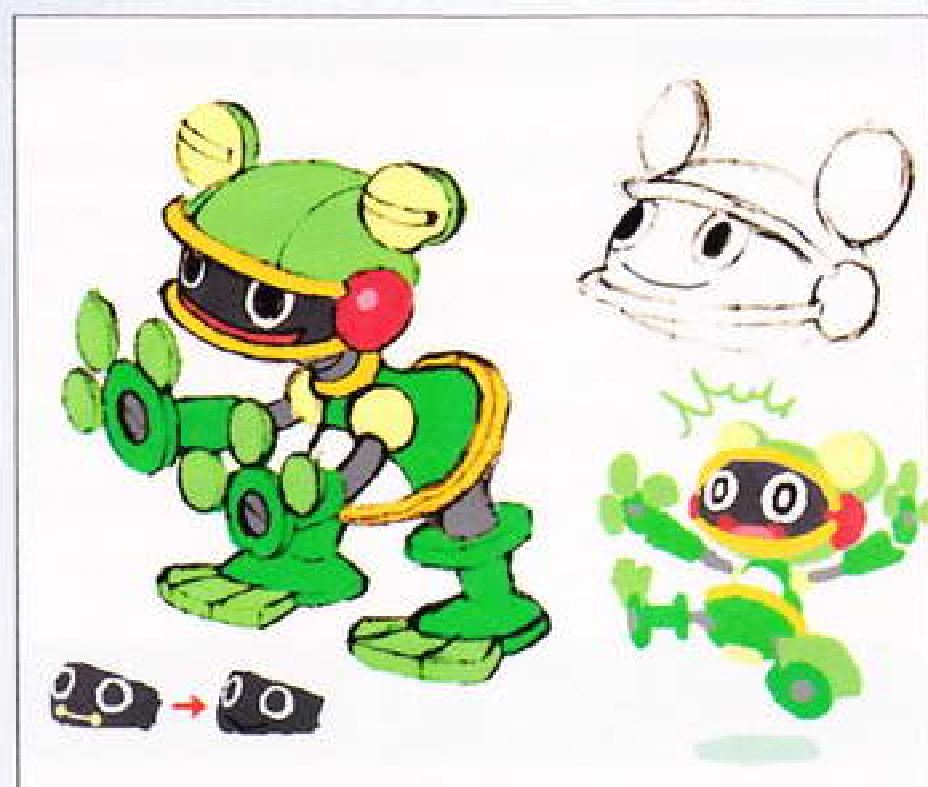
由于加奈尔小队要处处与布鲁斯小队相对立，相对于空中侦察得意的旋翼人来说，选择间谍式的忍者潜入当然是最适合的，所以影子



人（シャドーマン）当仁不让地当选侦察这一角色。影子人在“《EXE》系列”中登场次数也很多，所以人气一直很高。影子人自从诞生以来，也已经有5年了，这次是应广大FANS要求才复出的。

青蛙人

与布鲁斯小队的美迪的急救工作相对，加奈尔小队放出了青蛙人（トードマン）的“加油”来对应。玩过《EXE2》的玩家都应该还记得这个绿色记者的NAVI，由于他的攻击方式就是一个音符，所以很自然地想到叫他用歌声来帮队员助威。而且正好自身是水属性的，弥补了水系的魂。



BOSS登场

看完所有小队成员后来两个大的！

灰色星云（ネビュラグレイ）



通过人类的NAVI的仇恨和憎恶聚集实体化后而存在，所以并不具有前几作BOSS那样很硬的身体，取而代之的则是象烟一样的毛状物体，应该算是怨念吧。在脸正中间的白色的气状物体会不断地在眉间喷出，也许是“情念“？由于自身是由能量体构成，所以本体是无敌的，弱点则是在别的地方。憎恶的能量，只要有人存在，就绝对不会干枯。

佛尔特（フォルテ）

在设定NAVI的时候，设计人员也曾经有这样一个提案：设计出一个不同于金属的有不可思议质感的身体。考虑到由于佛尔特是电脑世界里的独行侠，所以无论如何必须要有一个披风。然而，佛尔特用披风的真正原因是你所想不到的。由于《EXE1》时，身体的设定还没有完成……所以只好用个披风来遮住。具体的身体是到《EXE3》的时候请漫画家画的。由于在《EXE1》的时候，佛尔特还是未知的存在，所以连名字都没有显示，再加上一层披风，更显神秘感。



文 露娜玛丽亚 编 海文

Vol.15



超级机器人大战专区

黑历史夹缝中的名作——高达前哨战（下）

由于战技教导团在电脑中安置的类病毒程序发作，α任务部队在先行的登陆作战中严重受挫，但也因此发现程序的问题从而避免了大部队的更多损失。U.C.0088年3月17日，α任务部队和从本星舰队中抽调4艘战舰组成的β任务部队发动大规模月面登陆作战，作战代号为“苍鹰坠落”。

登 陆

α和β两支任务部队突破新迪赛兹在月面都市埃尔斯的防御网，本星舰队则等候艾诺舰队的来临，一方面压制叛军，另一方面迫使新迪赛兹前来支援以削弱月面防守力量，这是联邦军的作战计划。这个看似无懈可击的方案因为一台MS的出现而被打乱，这就是艾诺提供的ORX-013高达Mk-V。Mk-V由新迪赛兹的布雷夫·寇德上尉驾驶，凭借强大的火力轻松突破本星舰队并突袭α和β任务部队后方。α任务部队引以为傲的FAZZ中队前往迎击，却不敌Mk-V压倒的性能，3机在瞬间全灭。Mk-V成功降落月面，而它的阴影则笼罩着整支讨伐部队。



◆◆◆名场面◆◆◆

为了阻止Mk-V的突破，三台FAZZ打开胸部的导弹舱同时开火，数十枚小型飞弹扑向高达Mk-V，但在剧烈的爆炸后，Mk-V从火光中钻出，一边扫射一边突击，立刻击落了一架FAZZ；剩下两机试图拉开距离用重炮射击，被Mk-V高速追上并再次切掉其一；最后幸存下的一台FAZZ虽然在近战中用炮管敲中Mk-V使其丧失部分机能，但也受重伤退出战场，于驾驶员逃生后不久炸成碎片。

α任务部队最后的王牌便是鲁兹驾驶的S高达最终整备完成形态——Ex-S高达。失去战友、怒火中烧的鲁兹全力追击，但在月面防守部队的支援下，高达Mk-V还是成功退入月面都市埃尔斯。

逃 脱

经过十余天艰苦的作战，新迪赛兹的月面守军已经所剩无几，艾诺舰队也不敌联邦军本星舰队而撤退到SIDE5，新迪赛兹再度策划逃脱计划。埃尔斯市长派恩菲尔德自杀身亡，布雷夫·寇德为了掩护太空梭从质量加速机逃离



而在与獠·鲁兹的对决中战死。

◆◆◆名场面◆◆◆

面对驾驶着高达Mk-V的教导团精英布雷夫，獠虽然驾驶Ex-S高达也无法招架对手的攻击。此时S高达配备的仿生电脑ALICE发挥了至关重要的作用，她先是掉转精灵光束枪的枪身挡住了Mk-V的致命一击，然后在月面的格斗战中自动抽出了光束剑。獠最终将光束剑刺进了Mk-V的腰间，那一刻已经不知道是ALICE的功劳还是獠在生命最紧要关头的本能爆发。

眼看新迪赛兹即将面临灭顶之灾，新吉恩舰队出现并向试图攻占质量加速机的讨伐队展开支援炮击，而联邦也出于政治考虑停止了进攻行动。

追　击

飞马Ⅲ作为联邦军速度最快的巡洋舰，受命追击掩护新迪赛兹脱逃的新吉翁舰队。但是新迪赛兹残部却出其不意地占领了几乎是空港的五芒星基地，然后以此为据点，在新吉翁提供的巨大MA索罗阿克的掩护下搭载太空梭企图制压联邦议会所在地达喀尔，而索罗阿克也将直接坠落地球，向联邦军总部进行自杀式攻击。虽然艾诺试图利用投降而争取时间，仅搭载4台MS的飞马Ⅲ还是赶上了索罗阿克和太空梭，在付出Ex-S大破、损失Z-Plus和尼洛各一架的惨重代价后，将新迪赛兹残党尽数扫除。

◆◆◆名场面◆◆◆

由獠等三名驾驶员操纵的Ex-S高达ABC三部分刚进入合体程序，索罗阿克的炮口已经对准了他们。来自索罗阿克的高速粒子流扑向正在合体的三架小型战机，老兵元春中尉的Z-Plus此时突然出现在粒子炮的弹道上，为Ex-S接下了致命一击。在Z-Plus炸裂的碎片背后，是联邦军最强MS的身影。从近20年前的ZZ到今日的SEED D，主角机每次都能在毫无干扰的情况下随意合体，前哨战却向我们展现了一个残酷的真实战场。



U.C.0088年4月5日，α任务部队圆满完成全部作战任务。

MSA-0011[Ext] Ex-S高达

Ex取自Extraordinary之意，和标准版S高达相比，Ex-S在胸部安置了I-Field发生器，可以有效保护机体中央最关键的结构；可以增强全方位攻击能力的反射式INCOM单元安装于膝部；通过改进推进器和背包，机体的运动性也得到大幅度提升。

Ex-S在PS版《第4次S》中可以算是隐藏中的隐藏，需要在“目覚めよ！超兽机神”一话后选择与本队同行并于“ガイゾッコの恐怖”中8回合内全灭敌人，并且不收得凤而进入“ビヨン·ザ·トッド”一话，战斗开始前S高达就能进化为Ex-S高达。Ex-S比S高达的机体性能有所提升，还增加了I-Field和1～8格射程的反射式INCOM，是能够用到最后一话的强力MS。







除了S高达和Ex-S高达以外，搭载于其中的仿生电脑ALICE也在第4次（S）中作为强化部件登场，限界反应+20、运动性+12的效能几乎与传统的最强运动性类部件精神力骨架（限界反应+25，运动性+10）不相上下。

《高达前哨战》中还出现了Z-Plus、FAZZ、高达Mk-V等名机，但都未曾在“《机战》系列”游戏中出现。和FAZZ在外形和名称上都非常相似的全装甲ZZ高达（Full Armor ZZ Gundam）倒是在《A》《第2次α》等近期作品中大活跃，但前哨战里的FAZZ作为后者的先行试作量产型，不仅取消了变形合体机能还简化了很多武器。二者虽然看上去只有颜色不同，但其实是性能相差很多的两部MS。

文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

吸血鬼之馆

恶魔城：另一段历史（三）

《苍月十字架》本月就要发售了，但是DS模拟器似乎没有跟进的迹象，不知又有多少有志青年要体验前作苍真的“快速赚钱”。从6号开始，Konami已在日本各地陆续举行了《苍月》的店头体验会，这项活动将持续到发售以后，我们先咬牙切齿羡慕一下好了。本期将终结最近的这次专题，此外还有不少其他让大家感兴趣的东西……言归正传。

Richter的造型

“最后猎人”里希特的造型在系列中可谓异常抢眼，虽然最初的人设图和动画遭到不少恶评……1993年《血之轮回》推出时，“《街头霸王》系列”正如日中天，业界一时间充斥着大量道袍头带男，里希特也是其中一位——“使用皮鞭的RYU”。着装方面，里希特当然不能再穿柔道服。十分巧合的是，在另一位头带男——Neo Geo初期强作《世界英雄》的服部半藏身上，我们能发现一些相似的特征——白色头带，蓝色衣服，腰间的短剑（虽然这位服部又有些像《赤影战士》里的男忍HAYATE）在《月下夜想曲》，通过破解手段可以找到里希特未采用的动作，包括格斗界著名的“旋风腿”。


▲1992年《世界英雄》的插画。


▲《血之轮回》的里希特。


▲修改出的里希特，正在使出“旋风腿”。

白发主角

《黑暗诅咒》的人设图公布之后，笔者终于得以确认一项该系列引进不久的传统——主角的头发多为白（银）色。最近的为妻复仇男海克特，先前GBA系列的三个青年，N64外传的狼人考内尔，月下的阿鲁卡多（与设定画不尽相同，实际游戏中为白色），都是如此。不同风格的三位画师如此统一，似乎很难用巧合来解释。在游戏领域最早有相似传统的是《火焰之纹章》，该系列主角的头发多为蓝色。


▲《黑暗诅咒》的银发主角。

猎人之鞭

鞭子设定为主角的武器在游戏史上可说非常另类，尤其在上世纪80年代末开发者和英雄都极其偏爱剑与枪械的时候。出版于1982年的小说《吸血鬼猎人D》开篇描写了主人公D与狼人猎人的女儿朵里斯的邂逅和交手，朵里斯的武器是一根用狼人的钢毛拧制的鞭子，在吸血鬼题材的文艺作


▲主角手拿的便是用狼人的钢毛拧制的鞭子。

品里，这似乎也是第一根材质特殊的鞭子。

月下前传


▲神秘的游戏内容，伯爵要消灭怪物走出城堡。

《Drac's Night Out》是一款以德拉古拉为题材、名不见经传的FC动作游戏，虽然出品于1991年，实际水准却像来自“Atari Shock”的前夕，提及此作的原因仅在于剧情字幕（译文）：德拉古拉要走出城堡，在六点以前到附近的村庄见他心爱的女孩Mina。笔者看过以上字幕后出了一身冷汗，如果读者还是不明白，不妨结合上文中的名字关系推论回忆《月下夜想曲》德拉古拉与莉萨的故事……即使一切只是巧合，神作也不免有些尴尬了。

两个“德拉古拉”

《诺斯费拉图》（Nosferatu, eine Symphonie des Grauens）是最早的一部吸血鬼影片，由德国天才导演F·W·茂瑙（F．W．Murnau）在默片时代1922年拍摄，该片根据斯托克1897年的那部小说改编，由于版权的原因，茂瑙被迫将吸血鬼的名字改为诺斯费拉图。影片特殊的摄影风格与Max Schreck的传神表演使片中的吸血鬼伯爵Orlok成为一个独立于Dracula外的银幕形象，这种特殊的成就表现在《恶魔城》系列时，Orlok便被设定为Dracula的密友，享有那凄凉世界里的残破一隅。


■银幕上的Orlok。


▲游戏中的Orlok。

《恶魔城》将登陆PSP平台？

7月28日，IGA在接受欧洲媒体采访时透露了一些重要的讯息，下面是访谈的摘要。

记者：准备将《恶魔城》带到PSP平台吗？ **IGA：PSP**在我的设想中，现在我已经完成了DS上的开发，所以我会把PSP纳入未来的计划。记者：下一个DS版的开发意向？ IGA：我们开发了一个全新的引擎，虽然这个续作并没有完全发挥它的实力，但至少现在，我们完成了它。我需要让我小组放个长假，但我们没有任何假期（笑）。

IGA的《苍月的十字架》制作日记

在日版《苍月的十字架》的官方网站开设不久，制作人IGA在上面放出了自己的制作日记，让我们来看看他透露了什么情报吧。

6月20日 周一


▲IGA的近照，怎么那么像《晓月》中的尤利乌斯。

大家好，我是制作人IGA。终于NDS的《恶魔城》的官网开了，关于标题又变成“恶魔城Dracula”这件事虽然已经在首页说了，不过还是在这里对感到困惑的大家说一声抱歉。这里是给制作人写评论的地方，大家可以知道不少平时听不到的制作人的话。当然是不经过上头限制的，直接致各位的话…… 那么，不作为总制作人，而作为普通的一员说几句吧…… 我是剧情指挥IGA。本作的剧情，确实是有点挑战性呢，人物设定经过接二连三地推翻重做，总而言之是努力地做完了，我真是一个辛苦的公司职员啊…… 本作的细节部分我们都经过了精心的制作，《苍月》是GBA《晓月》的续篇，也许有人会因此觉得续篇很难上手，所以我们第一次加入了用语解说的系统。另外，试着做了些在前作就想做的事情，还有Bad Ending等等，其实……不能再说下去了……于是呢，由此增加了不少文字量。对于编入文本的程序员们要说声抱歉了。 就到这里吧，以后还会有不少情报在这里公开的，许多奇怪的……啊不，有趣的人都会在这里发表自己的日记，还请期待。 那么，再见……

文 PMGBA 银翼奇术师 编 马修



口袋妖怪漫画——《神奇宝贝特别篇》的掌上对战剧



《神奇宝贝特别篇》的最大特点就是忠实于游戏，完全按照游戏的情节来编写，这是其他口袋漫画中所没有具备的特点。相比TV版漫画而言，特别篇的魅力就在于战斗，它从头到尾都贯穿着紧张刺激的战斗，精彩的战斗画面让人目不暇接甚至有些眼花缭乱。特别篇至今在国内一共翻译发行了19本，1～7为关东联盟；8～15为金银联盟，其余为芳缘联盟。日本还在不断发行中，现已经超过20本了。国内有多出版社翻译过这套漫画，个人比较喜欢吉林美术出版社的版本，无论是装订或者纸质，都优于其他。

与TV版不同，特别篇的主角参差不齐，从头来数一下：小智、小茂、小蓝、小黄、金、银、水晶、路比、莎菲雅全部可以算主角（主角的名字都是游戏的名字呢！）。关东联盟和金银联盟可以说是一起的，否则剧情就变得不完整；而到了芳缘联盟，前作的主角全部"退休"后，路比和莎菲雅名正言顺地成了两位主角，虽然现在第20本还没有在国内上市，但在预告中借助路比的帮助收服变色龙和照顾路比的拉露丝的小光，也将要成为第3位主角，而且是古拉顿对战海皇牙的危机时刻出道的，表现肯定精彩，没准还是代替大吾成了救世主。不过对前作寄托了如此之多热情的读者肯定希望前作的主角登场吧（可惜呀）。特别篇另外一大特色就是人物形象，与TV版相比，在关东和金银联盟中有明显的形象扭曲，特别是关东联盟，实在是有些让人吃不消。下面针对三大联盟来分开回顾一下。

关东联盟，就是TV中的石英联盟。讲的是训练家小智在各地旅行，和同伴小茂、小蓝一起消灭火箭队，然后在大赛中打败小茂当上冠军后，被四天王陷害，然后一大群道馆首领和新人训练家小黄一同去拯救他，最终打败了四大天王。本篇最精彩的部分无疑是与四大天王的对决，精彩的都让人忘却小智曾经经历过旅行。在拯救小智时出现的黄草帽"少年"无疑是一大亮点，拥有"特异功能"、但不擅长战斗的她女扮男妆、忍受着战斗给她的折磨和压力去拯救小智真是让人既惊讶又感动。由于她热爱神奇宝贝，即使是面队敌人时都是以不让敌人的神奇宝贝受伤为前提进行战斗。或许如同所说，这就是善良与放纵的区别。在大肆赞扬小黄一番后不得不提起有变态心理的四大天王，虽然他们实力强得不像话，但是他们缺少智慧。



于是有首诗写道：邪恶势力如此多娇，引无数训练家熬通宵。惜菊子志霸，略输文采；大将阿渡，稍逊风骚；一代天骄，天王科拿，只识弯腰铸冰雕。怎么样，有意思么？转到正题，四天王的神奇宝贝都有独特的绝招和技能，这可能是他们称霸的理由之一吧。他们不把力量好好使用，却妄想建立神奇宝贝的世界，渡最后还得到了幻系露琪亚，从而变得无敌，即使火

箭队的首领坂木老大也无法阻止。但最后大家的力量与小黄的“特异功能”结合起来，终于一举消灭了渡。顺带一提，志霸并没有邪恶的思想，他只是受到了控制，最后他救了阿桔后两人一起隐居修炼。虽然战斗结束了，但小蓝的身世秘密却没有揭开……

金银联盟，主角换成了金和银。金得到图鉴后一路追踪行动诡异的银，他的目标是和银一起战斗。银和小蓝的微妙关系也让人深思。假面人的出现实在让人吃不消，穿着这样的服装虽然称不上恐怖但称为变态还是没问题的。另一方面，有捕捉之人称号的水晶也踏上了旅程。这位捕捉专家与水君也有一定的关系，水



君多次出现挑战道馆首领，引得无数人想要收服它。水晶最终失败，她没有收服水君。后来，她与金、银认识了，一起投入战斗。最精彩的部分马上要开始了，神奇宝贝协会认定某个道馆首领就是假面人，于是召开道馆首领对战大会，想要揪出假面人。但事与愿违，假面人乘机攻击会场，他的神奇宝贝竟然是露琪亚与凤王。在桐树林，小蓝为了对付小时候抓走自己的假面人，收服了三圣鸟并与露琪亚、凤王周旋。同时，三圣兽也归顺了三位控制他们属性的道馆首领。假面人利用捕捉时间的神奇宝贝球收服了雪拉比，并穿梭时空，金为了打败假面人，利用小黄帽子上的神秘羽毛也来到时空内，所有训练家的努力终于把假面人打败在时空空隙中。本篇个人认为设置有些凌乱，有些让人摸不透的感觉。不过，众多神兽的登场并决斗一定让人觉得非常过瘾。

芳缘联盟，在气喘吁吁接受众多奇怪的人物后终于有了个安静。本篇没有扭曲任何人物形象，两位主角的身份与TV中正好相反，路比只一味地追求华丽大赛，而千里原先决定在路比搬家来的那天答应路比参加华丽大赛，但之后又180度态度转变，后来他与神奇宝贝协会的关系也是一大秘密，希望以后的漫画能早点揭晓。莎菲雅在本篇中一出场就有“人猿泰山”的感觉，她向路比提出80天分胜负的挑战书是为了证明华丽大赛根本没有意义。每次碰面进行挑拨的好像都是莎菲雅，除了挑战道馆外，她还与火岩队、水舰队多次战斗，幸亏有丰富的知识和随机应变能力才化险为夷。其实她对路比并没有嫌弃、讨厌的感觉，相反她的感情一直保存在心里。最后，神奇宝贝协会内部差点闹矛盾，古拉顿和海皇牙复活并大肆破坏，道馆首领无法与之为敌，而各奔东西的火岩队和水舰队也要一较高下，他们一个拥有控制超古代神奇宝贝的玉石，一个追求的超古代神奇宝贝抢先复活。虽然现在还没有任何行动，但路比和莎菲雅只有27天的时间分胜负了。小光也即将踏上旅程，希望他的出现能改变路比。一切的一切让我们用眼睛来感受吧。



如果只是随便挑一本特别篇一口气从头看到尾，你一定会觉得头实在是晕。特别篇的战斗没有丝毫的喘气机会，从题目都是“VS……”就能看出来。神奇宝贝的宗旨就是对战，特别篇比TV更加强调这一点。允许我用一句小智同时也是莎菲雅的名言来结束——来战斗吧！愿这特别篇陪伴着我们度过美好的神奇宝贝时光。



《牧场物语》NDS版农业篇

上一特辑我们向各位介绍了土地上种植普通作物的情况。这辑介绍特殊作物。特殊作物的共同特征为生长周期长、撒种季节没有严格要求、长成后可反复收获。

果树种植在耕地上即可，包括室外耕地、瀑布后洞穴以及自宅的地下室。果树的培育方法与普通作物类似（注：不需要每天撒水），耕种一块3×3的土地后站在正中央撒种。需要注意的是，撒完种，显示为右下2×2的有效范围。有的玩家也许会开始利用剩下的5格种其他作物了吧，这里友情提醒可千万别这么做，因为长成的树木的占地范围仍然为3×3（树桩2×2，但其他的范围则充满了树叶），所以即使撒上其他种子，不久后也会被树“挤”掉并成为空地。树木有一定几率会消失成为树桩（被人悄悄地砍了？），在树木密集时尤其容易出现，所以大家在种树的时候可要保持一定的树间距（还有一个好处就是以后砍树时也不会误伤附近的树）。台风天的巨石也会损坏树木，如果不幸遇上，建议大家起床后存档前先查看大地图再决定读档与否。





夏季结果的树有三种：桃（もも）、橘子（オレンジ）、香蕉（バナナ）；秋季结果的有两种：葡萄（ぶどう）、苹果（りんご）。果树的成长期可从《作物的成长》一书中查询到，长成三天后在结果的前一季节会开花，下一季出现果实雏形，除了桃和苹果为两天结一次果，其他果树均为3天结一次。橘子和葡萄每次可结果两枚，所以种植这两种果树时可以比其他果树少种几株。由于果树的生长期过长，除去生长时间停止的冬天，每一年才能完全长成一株果树，所以推荐各位需要进行果树升级的玩家在结果的月末砍掉果树，并撒上下一等级的果树，这样便可刚好赶上下一年的结果季。



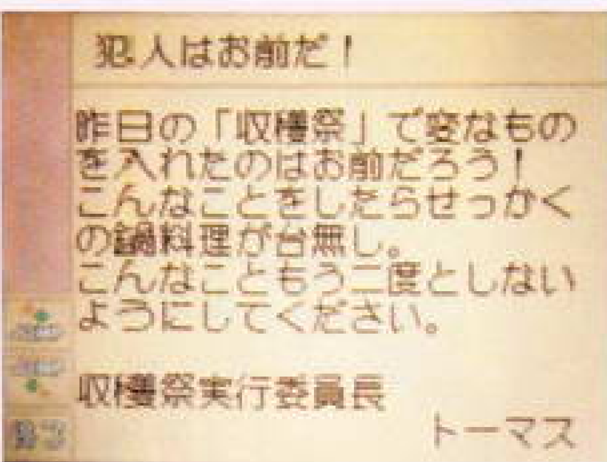
蘑菇有专门的培育房，培育房需要请木工先行打造，由于只能造一间蘑菇房，所以请尽量使用石材以上的资材建造，蘑菇房损毁的话里面的蘑菇也全部化为灰烬哦。一间房间里仅有六个种植点（六座木箱），将木材置于其上后撒种，由于是室内，所以即使是雨天也需要撒水，每枚木材均要依次撒水，蓄力无特殊效果。蘑菇分为三类：香菇（农场购得）、松蘑以及毒蘑菇（种子制造机制造），它们的长成期均需要一个月以上，所以培养蘑菇可是需要相当的耐心哦。蘑菇的SIZE最高可达到L级，当



蘑菇长成后不收获且继续浇水，再过数日便可从S级升至M级，继续则成长为L级，（巨大蘑菇？）具体日期如下表所示：

蘑菇名称	S级	M级	L级	反复收获个数	收获间隔
香菇	35日	3日	3日	50个	3日
松蘑	59日	5日	6日	10个	5日
毒蘑菇	42日	3日	4日	30个	4日

蘑菇类由于有收获个数限制，所以当收获次数上限达到时，木材将恢复原状，但这枚木材也不可以再次撒种，可以用锤子敲毁，然后重新培育。蘑菇的升级同普通作物，撒种两次便有50％的几率LEVEL UP，价格同样翻倍。但是由于生长期过长，要培养LV100的蘑菇可非数年之功，需要耗上百年精力。（众人：晕……）



蘑菇可以食用，当然也就可以用来做料理，不过毒蘑菇可不要轻易食用，有剧毒。每年秋季的收获祭，镇长会组织全村将食物投入一个锅中混煮，（火锅？）这里，如果投入毒蘑菇（或红色草等）便会发生中毒事件。村民那么多，所以查不出犯人是谁？错，作了坏事就要受到天谴：第二天可怜的主角便会收到《犯人就是你！》的警告函，如果是BUG版本，将被此诅咒一直骚扰到次年新年。（可怕的怨念……）如果说投入的是LV100的剧毒蘑菇，是不是会全体晕倒3天3夜？这一事件只有等待百年之后的验证了。

爱情攻略（一）

ナスカ（娜斯卡）

爱情度：0～9999（黑心）

时间：雨天，火曜日PM12：00～PM2：00

地点：宿屋

事件概述：主角准备来宿屋休息，可一进屋却发现柜台上没有人。敲敲桌上的招呼铃，一声……两声……怎么没有反映？主角带着怒气的反复敲打。“谁啊，捣乱吗？”娜斯卡怒道。“我是来休息的“泊まりに来た”。”主角答道。既然不是来敲铃捣乱的，娜斯卡自然消了火气（爱情度＋3000），其实是露阿姨今天出门，仅留下娜斯卡看店而已（所以这个事件仅能在露出镇的火曜日发生）。

爱情度：10000～19999（紫心）

时间：火曜日以外6：00－10：00

地点：宿屋

事件概述：主角再次来到宿屋休息，露神神秘秘的拉住主角，转身进入厨房。究竟是怎么了？不一会，娜斯卡走了出来（本来就是她的爱情事件）。原来是要主角示范牧场里的工作，不要犹豫了，应承下来（いいよ），娜斯卡爱情度＋3000，露友好度＋20。

爱情度：20000～39999（蓝～绿色心）

时间：晴天、清晨主角起床时

地点：牧场主角家中

事件概述：不久就是露的生日，娜斯卡正在考虑礼物，于是前来找主角商量，帮帮她吧，其实无论什么礼物，露都会喜欢，当然娜斯卡的爱情度也会UP。

选项：

“セールスは结构です”→爱情度不变

“どうぞ”→“まかせておいて”→进入下一选项。

“自分で选んだ方が良い”→爱情度－2000

“ナスカの手料理”、“むずらしい矿石”、“むずらしい指轮”→任选爱情度均＋3000

爱情度：40000～65535（黄色心以上）

时间：清晨主角起床时

地点：牧场主角家中

其他条件：夏天且为晴天

事件概述：正逢好天气，娜斯卡前来邀请主角一同野营，如此良机不要错过，这也是娜斯卡的最后一个爱情事件，选择“别にかまわない”后，爱情度＋3000。准备好其他硬件，便可向她求婚了。（^0^）再次恭喜。



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY



玛基·维尔大陆国家分析

——“沙漠”之国贾哈那

之前的三讲，我们一起认识了三个在游戏中占着主导地位的国家。而大陆一共有六个国家，虽然另外三个国家戏份没有前三个那样多，但就《圣魔》本身的世界观来说，它们也是十分重要的。而且这三个国家中有两个国家，它们的境内还有着十分多的秘密。

罗斯顿圣教国、贾哈那王国、卡尔奇诺共和国，这三个就是还没有讲述的国家。其中卡尔奇诺共和国是新兴国家，历史尚浅，且在本篇游戏也没有过多地描写，我们所知道的或是可以讲述的也就少一些了。罗斯顿圣教国和贾哈那王国，这两个国家，细心的玩家就会发现，《圣魔》游戏的中后期，基本战斗都是在这两个国家中展开。它们那里有着神秘的古代传说以及魔法神话，所以成为了游戏剧情最高潮的发生地点。那么，就让我们一起进入这两个国家其中之一的贾哈那王国，看看这个被沙漠所包围的国度是怎样的。

首先我们要从宏观去看这个国家，农业发展极度低下的贾哈那王国，国民生产值十分之低，就连王族的财富比起其他国家的贵族们也有所不足，可以说这个国家从上到下都透着一个“穷”字。农业不发达，人民吃不上饭，这个国家也就不会强盛，自然就会“穷”，而该国的地理环境，也就决定了该国的农业发展。四面不是沙漠，就是人烟稀少的高山峻岭，在这样极为恶劣的生活环境下，最后大多贾哈那人不得不放弃了农耕生活和商业活动，开始了他们佣兵和流浪生活。对与此种情况，国家的统治者，也就是贾哈那王族，他们一直想要改变，但是没有一个出色的统治者出现。近年来，贾哈那国王早亡，其子尚幼，所以便由王后暂代女王之职处理国政。虽然精明能干的新女王临朝后，国内拮据的局面有所缓解，但是仍未彻底地改变贾哈那贫穷的现状。

“佣兵国家”，虽然这样称呼一个数百年的古国多少有些不敬，但这却是现在贾哈那国最标准的“现状”。国内多为佣兵工作者，只要在其他国家发现佣兵，那么大半都是出自贾哈那。这些佣兵是在那些自以为是的贵族和神职者眼里就如同“野蛮人”一般，地位极低。当然对于此，大多的贾哈那佣兵也都习以为常了。说到佣兵，只要是贾哈那出身的，那他们大多都是使剑的高手，因为剑本身就是贾哈那最为推崇的武器，所以大陆上几个使剑的绝顶高手都是贾哈那人，这一点设定和《系谱》、《776》中的伊扎萨克王国十分接近。全民练剑，对于贾哈那来说，这可能是有些夸大其词了，但最起码贾哈那的军队都是以剑为主，高层军官也是主要使用剑，比如王国军团长卡莱尔，他不仅是大陆顶尖的剑术高手，还是王子的老师。当然不仅如此，在贾哈那中，女性剑士也是能撑起一片天的，有着“绯闪”之称的玛莉卡，她的父亲是贾哈那最强的佣兵，从小便有着“超越父亲”这一理想的她更是年纪轻轻地就成为了



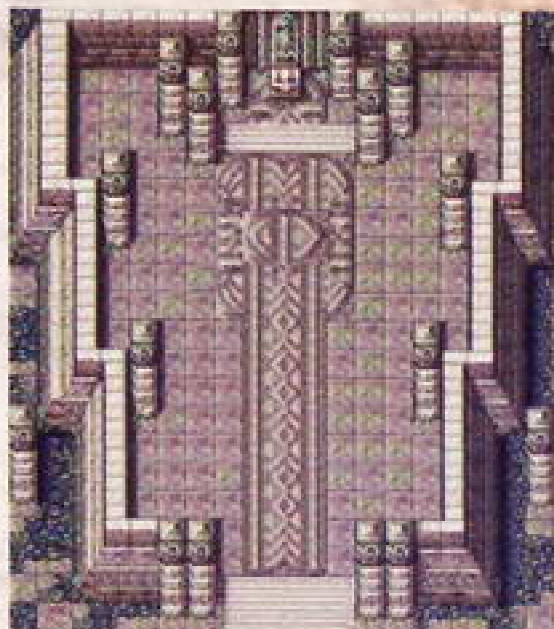
▲连王宫也建在沙漠里，这真是沙漠之国啊。

名震四方的女剑士。此外，深宫中也是高手如云。除去军团长卡莱尔和王子约书亚，就连当今的女王依修梅娅也是剑术方面的达人，她的实力恐怕还在另两位男士之上。只不过她还要负责政事，不能像其他人那样那么自由自在。想想，如果虎目石凯瑟达挟迫她时，她手中有把剑，还真不知道是谁倒下啊。此外，强力的佣兵杰斯特和他的杰斯特佣兵团的成员们也大多出身于贾哈那，可见这贾哈那中真是涌现了一批强力且有情有义的男男女女啊。

虽然贾哈那王国在大陆上并非是主流国家，但这个国家和地区的历史可能是大陆上最悠久的，这段历史完全超越被称为大陆第一国的古拉德帝国，甚至说可能在千年前这里就有过文明了，只不过那段文明已随着千年的岁月一起埋进了那厚厚的黄砂之中。贾哈那王宫就是坐落在这片贾哈那大沙漠之中，因为周边有一片绿洲和水源，所以王宫中的人本身倒是不必为生活而发愁的。至于周边嘛，虽不能像《封印》、《烈火》中的纳巴塔沙漠一望无边、无任何人烟，但那么一大片的沙漠还是能让任何看到它的人都感到虚空的绝望。不过很可惜，这道天然的防线，在《圣魔》中却被月长石和虎目石两员猛将一起征服了，毕竟在飞行速度快的飞龙和耐力战优秀的狂战士和勇者面前，这道天然的防线就显的有些不够了。传说，这片沙漠的下面埋藏着千年前的古代文明，常常有些冒险家来此寻找宝物，而且在沙漠中还能见到一些巨大生物的骸骨，这些生物是什么？从哪里来？在这做什么？这些都是不为世人所知的，现在我们只能通过这巨大的骸骨来想像千年前、甚至万年前它们的雄姿了。沙漠遗产是贾哈那古代文明的象征，但是作为大陆上最神秘的国家，其境内的拉格多遗迹更是许许多多历史学家和冒险者心中的天堂。拉格多遗迹位于贾哈那王国以东沿海的地区，这是一座地下遗迹，传闻这座遗迹通往的就是地狱，之所以有这样的传说就是因为这里常有魔物出现，而且在夜里还会传出死者的悲鸣之声。后来经探险者的发现，才得知这座遗迹内部构造十分复杂，且通往地下有十层。遗迹内部除了有魔物外，还有大量的古代宝藏。而且据考古者说，这个遗迹从建筑学的角度来说，其建造工艺是十分高超的，就算是现在也未必能造出这样的建筑。虽然搞清楚了内部构造，但现在谁也不知道这个遗迹到底是何时建造，它是用来做什么的。在《圣魔》时期，因为魔王的复活，此处也成为了一个魔物的集中的巢穴，更因为魔王邪恶的波动，原本沉睡在遗迹第十层的龙之骸骨也活了过来……


▲这五人全是剑术高手，也都是贾哈那出身。

沙漠、佣兵、剑士、古代遗迹，这些都是贾哈那王国被世人所称道的。当然还有一点，那就是贾哈那还盛产美女，比如冷艳的"绯闪"玛莉卡，热情美艳的舞女特缇斯，以及有着"绝世美女"之称的女王依修梅娅。而且和其他国家的美女不同，贾哈那王国因为生活条件差，就算是女性也要拼命工作才能生活下来，所以这些美女都十分能干，真是可谓才貌双全。在此插播个小插曲，女王依修梅娅已是接近50岁的人了，但她的容貌还是那样年轻，她一个眼神仍然能让男人神魂颠倒，甚至连身材都保持的十分完美，难道她也是飞天御剑流的传人？（GBA 上的《FE》一共有两个飞天御剑流的传人，一个是女王依修梅娅，另一个则是《封烈》中的将军玛多克，这两人的共同点就是——不老。啊？你不知道这飞天御剑流是什么？那可以去看看《浪客剑心》这部漫画）


▲遗迹入口，这里还是连接着地面的。


▲第十层，这里会出现许多尸龙，难道这下面真的就是地狱吗？

好了，六分之四完成，就这样玛基·维尔大陆的讲座也将要告一段落了。在此祝各位玩家在这夏日中能愉快地玩好每一款自己喜爱的游戏。啊……下次啊，那当然是讲伟大的罗斯顿圣教国了！


▲贾哈那盛产的美女，其中的女王都可以做另两位的妈了，但看起来就像是她们的姐姐。



《索尼克》FANS专页

ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS

VOL.20

仔细一看上一期的“索尼克专递”，看到标题栏时突然吓了一跳，竟然还写着Vol.20……按照停了两期的进度，上一期的索尼克专递应该是Vol.19，这下真的对不起所有的FANS啊！所以这期还是Vol.20吧！关于索尼克的新作，最近没有什么新的情报。日版的《索尼克冲刺》依然是挂着冬天发售的招牌。虽然已经有一批新的游戏图片出现，但依然是没有新系统的资料。看来在TGS之前会进入一个沉寂期。为了摆脱这种沉闷的气氛，所以这次请来了Nana.YX为大家预测几款新掌机上可能会推出的新作，请大家一定不要错过哦！



无责任新作报道

文：NaNa.YX

新一代的掌机大战已经进行得如火如荼，但在新机种上的Sonic游戏正式公布的却只有《索尼克冲刺》这一款，虽然Sonic Team已经表明PSP上的《索尼克》已经在制作之中，但也没有透露任何的消息。在我们获得新游戏的消息之前，就先让我在此YY一些Sonic的新游戏吧！（不要拿M.E砸我哦！）

《Sonic The Hedgehog A3》

对应机种：GBA
游戏类型：ACT
游戏人数：1～4人
备注：配备联机功能，可进行多人合作与对战。

好一个“炒冷饭”作品！居然可以炒得如此奇妙！MD版《Sonic The Hedgehog》的场景配上了GBA版《Sonic Advance 3》的游戏系统，在怀旧的场景中使用团队操作，这实在是一个大胆的设计。即使是老玩家对于这样的游戏也并不会感到厌倦，虽然是熟悉的场景，但游戏的操作方式完全被颠覆了。在无线联网的条件下，更可以同时与多个玩家共同游戏。

无论是合作模式还是对战模式，这款游戏一定会另新老玩家都耳目一新。另外，本作的可操作人数还增加到了14人，实在令人很期待！







▶▲Sonic为领队，Tails为辅助，图为第一关某处。

《Amy Adventure》

对应机种：GBA
游戏类型：RPG
游戏人数：1～4人
备注：配备联机功能，可进行多人合作与对战。

我们的“突击恋爱娘”Amy也要当一回主角了！这次她的冒险目的我想不用我说，大家都猜到了追求她心爱的Sonic。虽然游戏的目的是无聊了一点，但基于这是“《Sonic》系列”的第一款RPG，不免会给大家带来一种新奇的感觉。



▲Amy带领着Cream打败了E-100，发展剧情ING。

故事简介：为了能讨好Sonic，Amy决定帮他减轻对抗Eggman的负担，独自带领着众朋友一同展开对抗Eggman（讨好Sonic）的旅行。在途中还能遇到了一些新朋友和他们的嬉笑怒骂的故事。

《Shadow育成计划》

对应机种：NDS
游戏类型：育成
游戏人数：1人
备注：配备无线传输功能，用于提升Shadow的词汇量（两位Shadow？）

玩家扮演ARK上的研究人员，负责照顾幼年的Shadow。游戏会根据玩家对待Shadow的态度和Shadow的最终能力而有着不同的结局。Shadow可能会成为拯救世界的英雄，或是毁灭世界的恶魔，又或者……只是一个普通的孩子……


▲Shadow会对玩家的呼叫做出反应。

本作采用了类似《任天猫》的操作环境，玩家可以通过NDS的麦克风和触摸屏来和Shadow交流、玩耍，甚至可以用触摸笔来给Shadow洗澡哦！（大红心）

《Sonic Adventure 2 Battle For PSP》

对应机种：PSP
游戏类型：ACT
游戏人数：1～4人
备注：配备无线联网功能，可进行多人对战。



又一款“炒冷饭”作品，这次是红极一时的NGC游戏《Sonic Adventure 2 Battle》的移植版，借助PSP的无线联机功能本作实现了4人Battle的超级混战，可用角色也猛增至20人（八名隐藏的Sonic Team角色）。虽说这款游戏的主卖点是4人Battle，但单机独乐也别有一番滋味，毕竟这是“《Sonic》系列”十周年时的完美作品，加上便携的条件，玩家可以在坐公交车的同时就能享受到家用机的乐趣，也不失为一个优点。（别坐过站了哦！）


▲经典的剧情画面在PSP上完美再现。



文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY

不可思议的迷宫

Vol.22

《特鲁尼克》的游戏周边

连续谈了多次《西林》的相关内容，这次来换换口味吧，聊聊《特鲁 尼克》的相关话题，毕竟这个专页还挂着"《特鲁尼克》FANS专页"的名头呢。

《特鲁尼克》的周边相对于《西林》来说较少，不过也不乏极具特色和收藏价值的产品，像八音盒，怀表等等。尤其是SFC版官方活动的最高赏品"八音盒"，能播放游戏中的"幸福之箱"的动听音乐，至今依然有不少FANS在中古市场苦苦寻求，但一直是有价无货。而对于GBA复刻版的《特2A》和《特3A》，Chunsoft都没有举行相关的官方活动赠予纪念品，真是遗憾啊，也许最主要的原因还是因为是复刻版。下面就让我们一起来看看到底都有些什么好东东吧。

可遇不可求的最高赏品——"八音盒"

突破SFC版《特鲁尼克》的"更不可思议的迷宫"到达50F取得证明之卷物时，拍摄该游戏画面连同游戏的反馈明信片一起寄回，先寄到的100名玩家就可获得此最高赏品"八音盒"，其形状有点像游戏中的幸福之箱，能播放动听悦耳的"幸福之箱"音乐，价值不菲。



▲最高赏品——八音盒

PS版《特鲁尼克2》的奖品

PS版《特鲁尼克2》爆机后，将出现的通关密码抄到游戏附送的明信片上寄回，先寄到的5000名玩家就可获得此特制文具盒和祝贺书。



▲印有人物图案的文具盒。

落选的安慰奖

SFC版《特鲁尼克》突破"更不可思议的迷宫"到达50F取得证明之卷物后，参与官方活动如果落选的话，即使没有得到八音盒也有安慰奖拿哦，奖品就是落选通知书和收录TVCM的录像带。



▲落选通知书，上面写着"SORRY"字样哦。



▲收录TVCM的录像带。

精致的怀表

PS版《特鲁尼克2》官方活动的特典赏品，预约游戏的玩家才能参加。爆机后，玩家将通关密码抄到游戏附送的活动专用表上寄回，先寄到的1000名玩家就可获得此祝贺通知书和做工精致的怀表。怀表上印有玩家的排名，很显然，编号0001最具收藏价值。



▲极富特色的怀表，印有各种怪物的图案。

特制名片袋

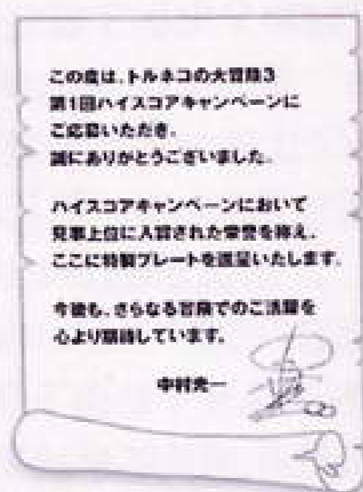
这是PS2版《特鲁尼克3》发售时的特别活动赏品，买到游戏后将游戏附送的明信片填好寄回，最先寄到的10000名玩家就能得到此特制名片袋。



▲名片袋上有一根带子。

金属纪念铭牌

PS2版《特鲁尼克3》的官方活动赏品，只要玩家将爆机时的分数和密码抄到明信片上寄回就有机会获得此镀银金属纪念铭板。每月挑选分数排名前1000名的玩家进行赠送，共举办了3个月，也就是送出了3000块。由于涉及到分数排名，玩家需要千方百计提升爆机时的分数，才能增加获得奖品的机会，因为竞争对手来自全日本各地，对自身的实力也是一种严峻的考验。





▲很有纪念意义的铭牌。

独特的“迷宫棋”

这是在PS版《特鲁尼克2》发售同时销售的一种卡片游戏，支持2~4人同乐，玩法跟《大富翁》差不多。游戏在一张可以活动组合的迷宫地图上进行，每次都可以组成不同的形状，这样就把游戏中变幻莫测的迷宫初步实体化了。游戏进程分为两个部分，第一关是收集2000G的宝箱返回起点，第二关是收集路上的强力道具以打倒邪恶之箱为目的。



▲这样的“迷宫棋”玩起来不知道感觉如何。

广播剧CD

这是以SFC版《特鲁尼克》的剧情为蓝本改编的广播剧CD，声优阵容强大，而音乐当然由杉山浩一大师主刀，可惜随CD附带的插画本却不是鸟山明大师的手笔，也许他当时比较忙，所以才只好另请他人吧。此套广播剧由10段章节构成，剧情在小说的基础上稍作删减，主要魅力在于声音的演绎，更能让人融入《特鲁尼克》的世界中。



《特鲁尼克》的小说

这是以SFC版《特鲁尼克》的剧情为蓝本改编的小说，小说作者跟广播剧的剧本作者是相同的，可以看成是同一系列的产品。小说描述了特鲁尼克为了实现成为天下第一商人，并且建立属于自己的商店的心愿，而进入迷宫冒险收集资金，最后突破重重险阻顺利找到幸福之箱，过上幸福日子的故事。



拿着机枪的特鲁尼克

这位大叔Cos的特鲁尼克可谓神韵十足，形似神似，完美演绎了特鲁尼克的形态和神情，他背后的牌子上面写着“有武器卖，特鲁尼克店营业中”。注意他手里的武器，有没有枪械达人看得出型号呢？用这种武器的话，如果子弹无限，在迷宫内那就所向无敌了。



文 天运の探求者　编 LIKY

METROID PLANET

《银河战士》系列作品赏析

——《银河战士II 萨姆斯归来》

"The last Metroid is in captivity , the galaxy is at peace……"，随着萨姆斯那柔美的声音，"《银河战士》系列"中的最高杰作——《超级银河战士》在二代的三年之后，终于在超任上缓缓拉开了序幕……

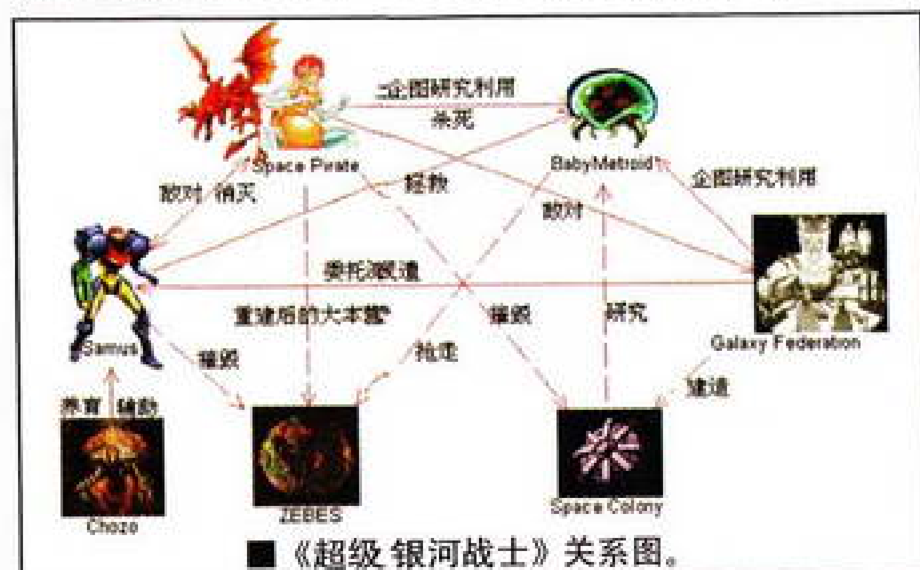
机种：SFC　**容量：**24Mb	
发售日：1994年3月19日（日版）	
1994年4月18日（美版）	

在SR388的任务完成之后，萨姆斯与Baby Metroid一起回到了银河联邦。她把Baby Metroid交给了CERES研究所的科学家，让科学家们对Metroid进行研究。初步的研究结果令人吃惊，Metroid这种危险生物的力量如果善用居然可以为人类造福。看到Baby Metroid有了自己的归宿，萨姆斯感到十分欣慰，于是离开了研究所准备寻找下一个赏金任务，然而在她刚离开不久，空间站就发出了紧急求救信号。当她返回CERES时发现空间站遭到宇宙海盗的袭击，Baby Metroid也被Ridley抢走了，为了彻底消灭宇宙海盗，萨姆斯再次来到了ZEBES。



ZEBES行星上依旧是那么荒凉和孤寂，但经过宇宙海盗的重建，一切的一切与上次的冒险相似又不相同。萨姆斯继续在这个荒凉的星球上探索宇宙海盗的踪迹，发现了很多新的区域，并且从鸟人族遗迹里得到了更多的新能力，包括超级导弹、强力炸弹、钩索枪和比强化服更好的重力服。随着冒险的深入，萨姆斯再次打败了阻碍她的Kraid和Ridley等海盗头目，进入了宇宙海盗的核心区域TOURIAN。同上次一样，这里有很多海盗培养的Metroid，而最后面对的竟然是成长为Super Metroid的Baby Metroid。在快把萨姆斯能量吸尽的时刻Baby Metroid认出了它曾经的"母亲"，放开了萨姆斯。随后萨姆斯又见到了曾经是手下败将的Mother Brain，然而此次Mother Brain现出了真实形态，是一个比Ridley还要强大的异形。萨姆斯用尽全力也无法与它对抗，就在萨姆斯奄奄一息的危急关头，之前逃走的Baby Metroid突然赶来，要拯救它的"母亲"！Mother Brain在Baby Metroid的吸附下逐渐干枯倒下了，Baby Metroid随即把能量转移给濒死的萨姆斯。但Mother Brain只是假死，喘息之后回复原状对Baby Metroid发动了疯狂攻击，Baby Metroid因为给萨姆斯补充能量无法回避，最终重伤而亡（哭泣ing……）。悲痛的萨姆斯利用Baby Metroid的能量引发了Hyper枪的能力，连射之下终于把Mother Brain完全消灭，为Baby





■《超级 银河战士》关系图。

Metroid 报了仇，然后启动了星球内部的自爆系统，彻底摧毁了 ZEBES 和宇宙海盗。

作为一个十年前的游戏，在今天看来，《超级银河战士》仍然闪耀着夺目的光彩，无论是国内还是国外，很多玩家都公认《超级银河战士》是整个系列乃至 2D 动作游戏无法逾越的巅峰之作。系列的老玩家就不用说了，即使是接触"《银河战士》系列"时间不长的新玩家，玩过本作后也无一不拜倒。许多人都奉之为"神作"，认为只有1996年N64上的《塞尔达传说 时之笛》才能够与之相比，地位之尊可见一斑。

由于机种是当时最先进的家用主机超任，游戏的各个方面均大大超越系列的前两部作品，无愧于标题中的Super。画面与音乐这两个外在表现借助超任的强大机能大幅度提升，给玩家以更高的视听享受，超任的同屏最多256色的显示能力和优美的 PCM 音源更真切地描绘出了荒凉的外星世界 ZEBES。为了与整体气氛协调，游戏没有使用亮丽的色彩，而是选择了阴暗与混浊，游戏的整体色调偏暗。初看上去可能会觉得画面素质不高，但随着游戏的深入，你就会发现画面恰到好处地表现了外星系那种未知感、神秘感，也许 ZEBES 上就应该是这样的吧。音乐除了部分在初代的基础上重新编排制作外，更是创作出了多首经典乐曲，将系列最初就具有的压抑、孤独的探险气氛进一步强化，其中NORFAIR 区域、MARIDIA 区域的音乐还在后来的《银河战士 PRIME》及《银河战士 PRIME 2 暗之回响》中被再度混音选用。

仅有外在的进化，《超级银河战士》还不足以被奉为经典，它真正让人拜服的是它内涵。现今"《银河战士》系列"的必备要素——地图，终于在本作中确立了。地图的出现解决了玩家中占很高比例的路痴型玩家的苦恼，再也不会迷路，同时探索地图上未标明的隐藏区域和发现完全地图也成为新的追求目标。虽然地图是首次出现，但设计得相当完美，各个区域之间连接得相当自然、合情合理。

在前两代的基础上，萨姆斯又增加了新武器超级导弹和强力炸弹，消费强力炸弹还可以实现多种复合攻击，而且本作中不同类型的能量枪也可以复合使用了。在强化服之外新增了经典的重力服，因此也出现了以前没有出现过的水域地图和熔岩地图，扩大了萨姆斯的活动范围，可以探索更多神秘的区域，其他新能力还有钩索枪、X 射线、加速跑等等。这些新要素的加入使得游戏的操作更加复杂，对玩家的动作素质要求更高，极大地满足了玩家们追求更高更强的愿望。

《超级银河战士》最让人称赞的，是它将动作、探索与解谜三个要素进行了完美结合。在 ZEBES 的各个区域探险，必须要开动脑筋灵活使用萨姆斯的各种能力；这些能力的使用不是像RPG 那样选择一项指令就完成了，而是考验玩家的操作技巧，如果你的操作水平不过关是无法进行冒险的；发现了隐藏地点或者道具，也经常需是要动脑动手大费周折才能得到。动作、探索与解谜三者于游戏中无时无刻不存在，举例来说，不熟练掌握钩索用法就不能进入 MARIDIA 区域，不会蹬墙跳就无法逃脱困境，取得很多能力提升道具就更需要 X 射线透视，空间跳跃，变球等的综合利用了，使玩家时刻有新鲜感，处于探索的兴奋状态。这些谜题设定中，当数变成球放在鸟人族雕像上启动机关和用强力炸弹破坏玻璃管道最为经典，如果不是看攻略而是光靠自己发现的话绝对会为其巧妙设计（和自己的天才思维）而拍案叫绝，而这两个谜题也在后续的作品中被不断沿用，足见其经典程度。

从本作开始，"《银河战士》系列"的专有攻略名词"Sequence Break"也逐渐开始流行起来。所谓的 Sequence Break，即不遵循游戏中设定的固有路线，打破常规流程的玩法。（美特斯 × 威的"不走寻常路"？汗）国外有网站曾经有1小时通关的极限攻略录像，其对流程的理解和熟练的操作简直达到了出神入化的地步，许多BOSS 都可以避过不打，从这点也可看出《超级银河战士》的设计是相当耐人寻味的。

关于《超级银河战士》，还有一些比较有趣的 HACK 版。之前在《掌机王 SP》中介绍过一个国外HACK 的不知火舞版ROM，而国内则有人修改了游戏 ROM，做出了一个汉化版，虽然汉化得不是很完善，但看着汉字总是比较亲切吧。

游戏相关的资料	
能量柜	14 个
导弹柜	46 个
超级导弹柜	10 个
强力炸弹柜	10 个
能量回复柜	4 个
区域	SPACE COLONY，CRATERIA，BRINSTAR，NORFAIR，MARIDIA，WRECKED SHIP，TOURIAN，共 7 个。
BOSS	Chozo Statue × 2，Spore Spawn，Kraid，Crocomire，Phantoom，Botwoon，Draygon，Ridley，Mother Brain，共 10 个。
能力	变形球，炸弹，强力炸弹，跳跃球，导弹，超级导弹，蓄力枪，冰冻枪，波动枪，Spazer，等离子枪，超级枪，钩索枪，X 射线，高跳，旋转攻击，空间跳跃，强化服，重力服，加速器。共 20 个。
结局数量	3 个
难度	★★★☆
综合评价	★★★★★

编 雷伊

无罪 有罪 等等！ 无效！ 我反对！ 抗议无效！

逆转剧场

VOL.21

绫里千寻

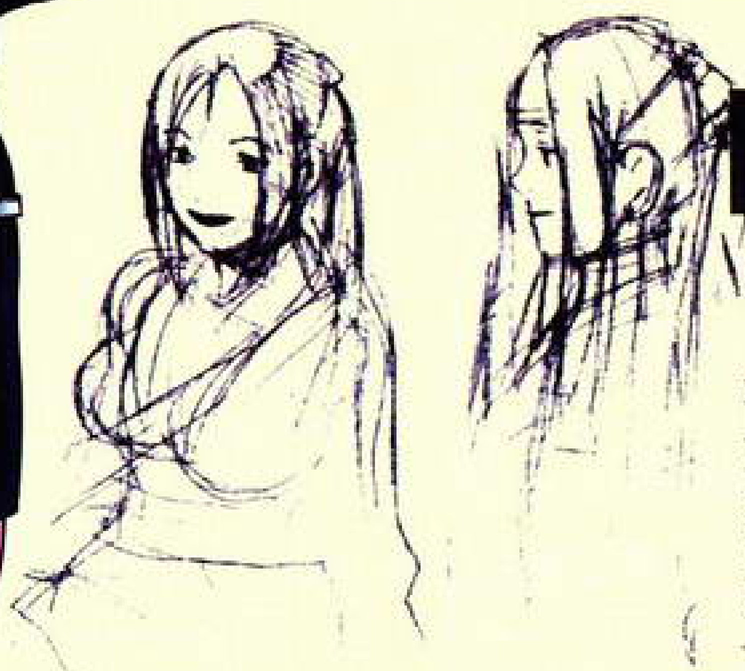


草图1

爽朗短发型

在装束上和定稿后的千寻很接近，就连嘴角的痔的位置都和定稿后一样，不过发型却变成了爽朗的短发。虽然这个没有一袭乌黑长发的形象依然是性感度满点，但在美丽程度上却远远不及游戏中的千寻。左边的形象还穿上了诱人的丝袜，实在是非常sexy。





草图2

优雅大方型

整体打扮比较符合灵媒师的形象，浑身上下散发着一种日本女性独有的气质。乌黑的头发让她看上去格外优雅，但是这样的形象和律师还是有很大出入的。

草图3

决定稿草图

左边的千寻采用了灵媒到真宵身上时的造型，虽然看起来仍然是一副御姐的模样，但却比穿便装时多了一份可爱。右边有些Q版的形象是灵媒在春美身上时的造型，眼神很是诡异啊。（什么？你说那就是春美而不是千寻？看胸部！）



《新生的逆转》官方blog正式开启！

8月3日，《逆转裁判 新生的逆转》的官方网站又进行了一次更新，其中新添加了该作官方blog的相关链接，一些本作的相关制作人都会把自己游戏制作过程中的秘话与趣闻和大家一起分享。这次为大家翻译一下主要制作人巧舟先生在该blog上的首次发言，目前该blog仍在不断更新中，想要第一时间了解《新生的逆转》秘闻的朋友可以留意以下网址：http://ameblo.jp/gyakuten。

大家好，我是《逆转裁判》开发小组的巧舟。继"《逆转》系列"前三作后，这次我仍将继续担任新作的策划、剧本撰写和导演一职。

《逆转裁判》第一作的发售时间是在2001年10月，而企划书的撰写则是在前一年、也就是2000年的8月。一晃已经过去5年了啊，时间真的过得可真快。

现在，系列第一作马上就要在NDS上复刻了……这似乎也来得很快，也许有的人会认为这来得实在是太快了……那下面我就把相关事情的来龙去脉解释一下。

《逆转裁判》在美国登陆！

趁着NDS在美国发售，我们也开始着手海外版的制作，而这次的计划，也正是从这时开始的。就我个人来说，我对国外的玩家们能否接受《逆转裁判》很感兴趣，一直以来都非常期待……

"DS的话，还是从头开始重做会快些吧！"

"为什么这不出日版呢？"

"如果在日本发售的话，追加章节是必须的！"

"巧舟先生，你就再写一章吧！"

"……是谁让这么写的？"

在众说纷纭中，我不知不觉地就完成了原稿……

我记得应该是这样的，但也可能会记错。其实5天前，我们刚完成了《新生的逆转》英文版的制作，项目才刚刚结束，我的记忆就已经开始错乱起来了啊。

老实说，经常会有"咦？这不还是5年前原始版本制作时候的事吗？"这样的感觉。算了，反正"5天前"也好、"5年前"也好，上升到地球规模来看的话都是相差无几的。

译 全能的调停者

虽然下面的话题有些偏离，但说真的，对于头脑的"简单化"进行趋势，我也只能一味地逃避了。在某种程度上，这也是挺恐怖的一件事情。

昨天，有一个非常重要的洽谈会和两个并不是很重要的洽谈会。虽然我很快就赶往了较远的本社大楼，但是参加完一个并不是很重要的洽谈会后我就赶回开发大楼了，没有参加另外两个洽谈会给很多人造成了不小的困扰。

所以今天我又重新参加了那些洽谈会……但是这次却把笔和记事本忘在了会议室，之后还是别人把它们送回了开发大楼……真是糗大了啊。

算了，反正"本社大楼"也好、"开发大楼"也好，上升到地球规模来看的话，是相差无几的。（说起来，我参加洽谈会的时候明明是带了NDS去的，可它到哪里去了呢？）

"《逆转裁判》系列"之前都是在官方网站上以专栏的形式为大家介绍制作中的章节什么的。这次将采用blog的形式，制作组的其他成员也会登场和大家畅谈……而我自己的记忆就像前面说的那样，是指望不上什么的了。

顺便说一下，其实我对于blog这种东西也不是非常了解。以前一直自作主张地把它理解为"附录"的流行叫法，（译注：blog在日文中的读法为"ぶろぐ"，"附录"则是"ふろく"，发音比较接近）看来是犯了个大错误呢。



我听说用这种方式可以和看过该blog的各位相互交流，所以今后我准备在这方面多加学习。

那么，这次我就先写到这里了。写到这里猛得回头一看……居然发现我原来是个疏于世事、开始变得有些迟钝的男人了。

……算了，那今后短暂的这段时间里，还请大家多多关照"我这个完全不能行的男人"和我"愉快的同事们"了。

文 罗纳尔南 编 马修

流金岁月
——掌机游戏怀旧长廊

《名侦探柯南》这个名字时下应该是无人不知无人不晓的。作为一部多年畅销的动漫作品，且不说单行本那洋洋洒洒突破一亿卷的惊人销量，仅仅是每年一部的剧场版动画票房收入便足以令不少作品为之汗颜。而在游戏领域，尤其是掌机上，柯南的势头更是不可抵挡。笔者本事就是"《柯南》系列"的FAN，所以这次收集了在掌机比较知名的三款作品介绍给大家，希望大家喜欢。推理爱好者更不能错过哦。

名侦探柯南 地下游乐园杀人事件

机种	GB	厂商	Bandai
发售	1996年	类型	AVG



该作品是整个"《名侦探柯南》系列"登陆游戏界的开山之作，可谓意义重大。1996年，《柯南》刚刚在日本国内为人所熟知，Bandai便推出了这款游戏。

由于是处女作，游戏的制作相当严谨：青山刚昌亲自执笔的人设、完全原创而又不失原作本色的剧本都令人兴奋不已。游戏的主要场所在刚刚建成的地下游乐园。由于是新近建成，第一批游客全部是收到园长邀请函而来，毛利侦探事务所和少年侦探团也在受邀之列，作为与事物所和侦探团都有关联的柯南，自然也前往了游乐场。众人到达后不久便发生了杀人事件。和漫画原作一样，玩家需要控制着柯南在杀人现场调查取证。和在场人对话后，任何蛛丝马迹都可以记录下来以备不时之需。最终自然是依靠一点一滴的证据将犯人的罪行揭露。之后还得听取凶手那不堪回首、令人为之动容的作案缘由。（这点还真是符合原著啊。）

另外，精心设计的小游戏也值得一玩，而且很让人欲罢不能，原本这个用来缓解紧张气氛的设定，甚至被笔者当成了重点来玩。(^_^)



▲很耐玩的抓公仔游戏。

名侦探柯南 机关寺院杀人事件

机种	GBC	厂商	Bampresto
发售	2000年	类型	AVG



系列在GB系主机上的第三作，也是GBC上的第一作。故事从之前的黑白世界转战到了全新的彩色舞台，着实是不小的飞跃。而且本作的也不是柯南一个人唱独角戏了。除了继承GB第二作(为了保证栏目全机种制霸的特点，本次对这个在GB上的游戏先不予介绍了，抱歉。)中登场的关西名高中侦探服部平次以外，大人气角色——灰原哀也加入了进来。再加上必不可少的小五郎和小兰父女俩，我们的侦探之旅再次展开。

故事发生在飞弹山的机关寺院，又是在柯南一行人到达那里之后便发生了骇人的凶杀事件。（我为什么说"又"）于是，推理侦察再次展开……基本游戏方式和前面的《地下游乐场》无二，那么就揪出凶手绳之以法吧。

该作令笔者不满的是人设，居然选择了漫画版，可是原本黑白的人物来到GBC上之后，那颜色显得不伦不类，让看惯了漫画的人十分不爽。（旁：在说你自己吧。）



名侦探柯南 魔术师的挑战书

机种	WS	厂商	Bandai
发售	1999年	类型	AVG



继续柯南的话题。大家知道《名侦探柯南》中最受欢迎的男配角是哪位吗？没错，他就是来自青山大师笔下另一个系列《魔术快斗》的男主角——黑羽快斗，也就是我们现在所熟知的怪盗基德先生。本来在自己的领域里风光无限的他，自从在《柯南》中抛头露面了几次后，迅速聚敛了巨大的人气，人气直逼"真·第一男主角"新一。眼见如此情形的Bandai，毫不犹豫地在WS上推出了这款副标题为"魔术师的挑战书"的作品。

从画风上判断，人设依然采用了漫画中的风格，加上WS本来是黑白屏幕，在某些过场画面里甚至会产生正在看漫画的错觉。游戏在GB版的基础上加强了解谜和推理要素，而且基本上沿袭了原来GB上的系统，当然也少不了WS特有的要素，比如特定场景时会纵向进行游戏。故事的由怪盗基德的一纸挑战状拉开帷幕。另外游戏里还收录了剧场版第三弹的广告，大家可以留意一下。



▲使用记事本时需要把机器竖起来。



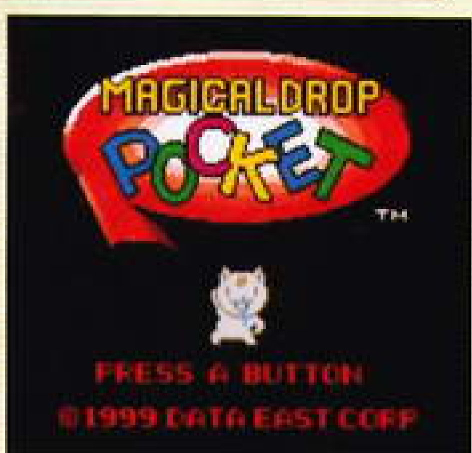
▲这个场面相信柯南的FANS们应该背得滚瓜烂熟了吧。



▲酷酷的怪盗基德参上。

魔法彩球

机种	NGPC	厂商	Data East
发售	1999年	类型	PUZ



悬疑的推理游戏介绍了不少了，接下来让我们放松一下，看看这款NGPC上的轻松小游戏吧。游戏的名字叫《魔法彩球》，讲述的是星座守护神们抗击魔女的故事。刚上手的时候，还以为又是个模仿《泡泡龙》的游戏。其实不然，虽然都是把三个相同花色的球放在一起就会消失得分，不过这个游戏显然要简单得多，只需从上面的一堆彩球中选择一个拖拽下来，然后射到同样花色的球上就可以得分了。而不像泡泡龙那样，小球是随机出现的。游戏玩起来很简单，过场画面也是妙趣横生，推荐给广大MM玩家。





美少女战士

机种	GG	厂商	Bandai
发售	1995年	类型	ACT



《美少女战士》，这个由女性漫画家武内直子创作的少女向漫画在国内的人气可是相当高的，不止女生们相当崇拜那几个小姑娘，甚至不少男生也跟着瞎起哄，争当什么"夜礼服假面"……

这款出现在GG上的游戏是一款完全原创的作品，游戏类型是横版动作过关，一开始只能选择月野兔，无论是普通攻击还是特殊必杀都完全忠于原作，其他的MM也会陆续登场。另外游戏的人物比例相当大，看起来很养眼，而且一开始就可以选择占卜等小游戏，算是很体贴玩家的设定。







掌门人SP 大家来做

一转眼，暑假已经过去了大半，不知这个假期大家玩得高兴吗？高兴得话就来信告诉小编哦。说来这一夏值得高兴的事还真不少呢，大作接踵而至不说，连《掌机王SP》都加了32页，对内容、赠品等有意见和建议的各位，也别忘了告诉我们一声。最后祝大家玩得开心，玩得痛快。

趣事三则

一、最近有个同学MM看《修女也疯狂2》，我日啃夜啃着《掌机王SP》。偶然她听到我在念叨着马修的名字，她很奇怪，马修是什么，“养马的修女”吗？我听了之后马上倒，老大，马修是男的。她哦了一声，是男孩。我听了之后快爆了，马修他是男人。

二、到一同学家蹭PS2玩，谁知他的GF也在，唉，都说好了，就硬着头皮玩。那家伙躲到一边玩PSP了，我在打那家伙玩不过去的地方，就听后面不时地有温柔的声音：“累了吧，歇会儿吧，喝水吗，我去倒……”我算是明白了为什么说有MM陪着玩游戏是千万Gamers的福分。那MM虽然不漂亮，但比起“是游戏还是我，选一个吧”，这样一个通情达理的GF真是不多见，着实羡慕那老兄。

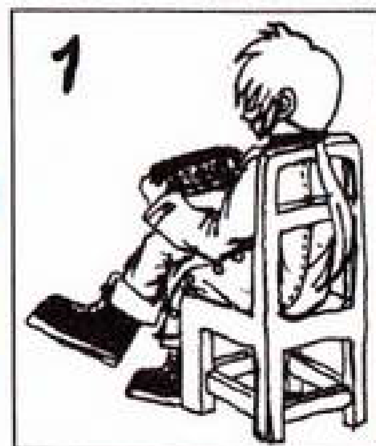
三、听说有个MM也爱看《掌机王SP》，我就过去泡她，我问她什么时候开始看《SP》，她说才开始不久。我又问她知不知道LIKY，她反问LIKY是什么，能吃吗？LIKY别哭，后来想想，大概是我把LIKY读成“里脊”了。

大连 贯禹赫

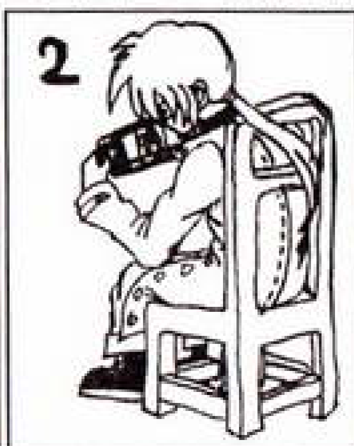
《午夜凶铃》与LIKY



这是广西的蓝萧龙画的一组有趣的四格，大伙看到都笑了。说到《午夜凶铃》，LIKY还没看过呢（汗），不过可以考虑下次在PSP中看，希望不要发生上面那一幕（笑）。这里再给大家讲一件关于《午夜凶铃》的事情，上大学时，隔壁寝室的几个兄弟去录像厅看了《午夜凶铃》，第二天，有个家伙说他一晚上都没有睡好，我们都笑他胆子小，他满腹冤枉地说，本来看了电影就有点睡不着，结果他上铺的家伙“咯咯咯”磨了一晚上的牙……顿时哄笑。



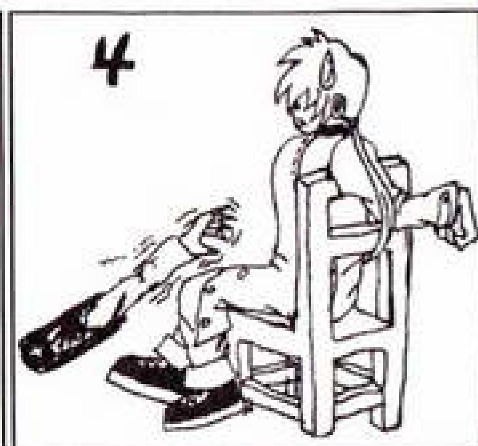
▲深夜，LIKY独自在编辑部内用PSP看《午夜凶铃》。



▲终于，贞子出现了……



▲谁知，贞子竟然想从PSP中钻出来，把LIKY吓得半死。



▲可是……屏幕太小，贞子爬不出来！

内蒙古呼和浩特市的韦伟在被众人哄抢完《掌机王 SP》中的礼品后被某哥们儿如是安慰："兄弟，想开点吧，天塌下来当被盖，你看我骨骼轻奇，是万中无一得游戏天才，正所谓：我不入地狱，谁入地狱！振兴掌机游戏的重任就全靠我了。我看你这个包包与我有缘，就无偿赠予我吧。"

四川成都的侯琦斌在信封里附上了一角钱，他如是解释道："不要小看它啊，它可是代表十分：一分思念，一分祝福，一分感动，一分牵挂，一分真诚，一分体贴，一分关怀，一分温柔，一分心疼还有一分零花钱。

广西柳州一位没写名字的读者来信说 NDS 是创意大师，PSP 是画面终结者，JS 的店是黑客帝国，流行感冒是生化危机，妈妈给我买 NDS、PSP 是最终幻想！



■各位按照这个思路猜，众小编吃牛肉面是什么呢？

小马哥好，看了你这几辑介绍的《超级大战争DS》，我对这个系列也产生了兴趣，但我没有NDS，只有GBA，听说GBA上有一代、二代还有个"1+2"，到底哪个好呢？小弟钱少，没有烧录卡，只能买一盘D版卡，请小马哥给推荐一款。

顺便补充一下，小弟的英语和日语都不好，除非是中文的，不然其他版本的语言对于小弟来说都是一样的。

山西 珠小弟

没错。GBA 版上的两款《超级大战争》都不错，第一、第二作都出过美版和欧版。"1+2"就是将GBA的两作《超级大战争》合进一张卡内的日版合集。如果看英语和日语一样，那马修劝你买"1+2"，语言影响不大的情况下，《超级大战争1+2》一张卡就能玩到两款游戏。

请教您一个问题，以前《掌机王 SP》上登过有关SONY记忆棒的鉴别的文章。上面说Sony512的棒子，如果在包装右上角有"PSP对应"的字样就一定是假货，请问是这样吗？ 但是在http://www.psp-china.com/Article/xhjc/200507/524.html上面的记忆棒选购指南上的图片明明就有"PSP对应"的字样啊，而且吉林市的XX数码旗舰店也有卖图片上的1G的棒棒，不可能是假的吧。

royalz

这点确实是当时鉴别有限，在此补充一下，辨别记忆棒原装组装更为详细的办法是：能被读卡器识别的就是原装货，不能被读卡器识别、只能靠USB数据线连接PSP读取数据的，就是国内组装货。

近来班上小偷多，我才买的《任天狗》拿出班上玩准备讨好女生的，不幸的是哪个"讨踩"的把我的《任天狗》给偷了！让我在女生的白眼里偷生，惨……

昆明 曹明远



节哀吧，帮你谴责一下小偷，同时也安慰你一下——还好 NDS 尚在。



海文的同学也丢过记忆卡，和你一起声讨无良的小偷。



真的是被偷了吗？再好好找找看，要偷一起偷干嘛还把机器留着，NDS 卡小，一不留神放哪就找不到了。

有一次换座位，我被换到最后一排，我暗自高兴，因为我可以和我前面的人联SP玩了。上政治课，我和同学联机，玩《KOF》，我们痛痛快快地玩了一节课，可不知谁告密，下课我被叫到了办公室。政治老师要我拿出SP，我乖乖地拿出来，惊讶的是老师也有SP，还要和我对战《KOF》。老师说如果我赢了他，就饶了我；输了的话，就把SP放老师那。我和老师对决起来，老师的技术不赖，杀掉我很多血，但幸好我看过《掌机王SP》的《KOF》连续技，最终险胜老师，老师竟然还和我借有《KOF》连续技的那本书……

洛阳 李鹏尧

游戏在中国发展10多年了，10多年前和你一样的玩家如今做了老师也很正常的。实际上，这些老师都和大家一样是过来人，虽然理解学生，但纪律还要执行的，毕竟让学生学知识是教师的工作职责所在。即使这样，不少老师也仍希望能从学生中交到玩友。各位还在上学的玩友上课时还是忍忍吧，一来为自己学业，二来也是对老师的尊敬。



■众小编的游戏年龄都在十年以上。

现在最喜欢马修的Q版造型，正气凛然，头上的忍者标志加上背上的一把什么什么刀，真是惊天地泣鬼神，威震武林，压倒丐帮啊！

上海 高志强

嗯，有时马修自己也觉得，比起纤瘦弱不禁风的正常比例形象，Q版似乎更结实一些……

小马同学，我猜你未必有我大，我1980年生属猴子的，工作一般，收入一般，出门在外打工什么都要花钱，想中奖又没有运气，只好发扬省吃俭用的勤俭美德来攒钱买PSP了，现在PSP终于如愿以偿买到，我也瘦了10公斤（注意，是10公斤，不是10斤），看马修以前总嚷嚷着要减肥，后来年初就买了PSP，然后还潦倒一阵子，就再没提减肥的事，难道也因为攒钱买PSP减肥成功？

南京之里 惠比胖丸

惠比胖丸同学误会马修啦，其实马修想减肥时整体上看也看不出胖，只不过有长胖的趋势了，现在端正了工作时的坐姿，虽说没减去赘肉，但好歹遏止住了长胖的趋势，等到天气凉一凉再多运动运动，马修自信会很快回到刚来做小编时的体重。至于买PSP嘛，说实在的，马修花钱还是比较稳重的，买了PSP那月只是其他方面紧张点，一日三餐倒也还能正常保证。其实玩机就图玩个乐子，如果真为买机饿坏了身体可就不值了，而且敬告各位想减肥的玩友，尽量不要节食减肥，反弹非常快的！

各位小编注意！在工作之余，也别忘了锻炼与休息，可在办公室中做操活动筋骨，不要让游戏充斥整个头脑，如果长期这样，可能会精神崩溃哦！工作健康两不误，这就是“生活”之道。

上海 王天宇

王天宇读者实在是很为编辑们着想（感动状），长期坐在办公室里不运动很容易让人产生疲劳感，适量的运动确实是很有好处的，生命在于运动嘛。不过……做操对几位小编们而言都可以算得上是被尘封的记忆了……

下面讲述一个从小看着“Nintendo”标志长大的任饭所拥有的任天堂掌机的故事：第一台GB被老师没收了，郁闷；薄GB被老妈就地正法，郁闷；GBC被同学借走后一去不回，郁闷；GBA被人偷了，郁闷；GBA SP被老爸锁了起来，郁闷；NDS—凑钱中，进度缓慢，郁闷……

广东 谢文丹

“不求天长地久，但求曾经拥有”，放眼未来吧，白色的NDS在等着你！

《掌机王SP》改版以后令我感到耳目一新，增加了不少有趣的栏目，我希望日后的《掌机王SP》能够在每一辑都能加入一些有趣的生活小事和搞笑的画廊。改版后，书变厚了，内容也相应地增加了，感谢你们的付出与努力！

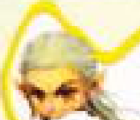
广东省 袁朝庆



自从《掌机王SP》改版以来，收到了不少读者提出的意见和建议。我们相信改版只是一个开始，以后《掌机王SP》还会继续努力把每一个部分都做到最好，以此来回报一直支持我们的读者！其实掌门人本身也就是一个展示天南海北玩家们打机趣事的大舞台，大家在平日玩游戏时遇到什么有意思的事，想让更多的玩家和你一起分享的话就请写信给我们，你的光辉事迹会有很大几率出现在掌门人上哦！

我是一个毕了业的学生（小学毕业，今年刚毕业），才14岁，年轻，没有什么不可以：头盾？不可以；游戏？"不可以！"只见老妈大喊一声，手拿斩舰菜刀向我冲来（汗……什么是斩舰菜刀）

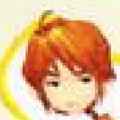
湖州 贝贝



一提到"游戏"两个字老妈的气力就能瞬间飙升到能使用斩舰菜刀的程度了吗？



一听到游戏就出菜刀……真是凶险。



能在这样的环境下成长到18岁的话，估计已经没有什么兵器能够伤得了贝贝读者了。



现在的《掌机王》可以这样形容它：封面像PSP，好看；内容像NDS，好玩；普及度像GBA，广泛。

——某读者这样形容改版后的《掌机王》

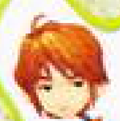


补充一点，改版以后拿在手里像砖头机版的GB，厚实……

《掌机王》增肥了，真希望它能再肥点，肥到能让我当枕头用，啊哈哈……



肥到能当枕头用？是什么概念，要比字典还厚了。

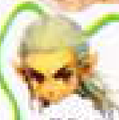


如果一本《掌机王》能肥到枕头的程度的话，那估计小编们的身板就得薄成相片那样了……

神啊！救救我吧。让苹果树上掉下一部PSP，即便打着我脑袋也不要紧。

广东 周平安

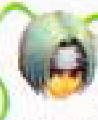




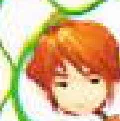
我想知道哪里有苹果树会掉PSP这样高档的果实。



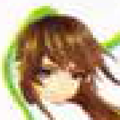
我想知道掉下来的PSP如果没有熟透的话玩起游戏来画面效果会不会缩水。



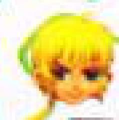
我想知道树上结的PSP卖多少钱一斤。



我想知道假如有树会掉PS3、XBOX360的话，要戴几层头盔才不会被砸晕。



我想知道有没有会掉NDS的梨子树、桔子树之类的……



我想知道你们是不是都吃了毒蘑菇神智不清了……－－



一次坐公车的时候，有一个初中生坐在我旁边，拿着GBC在玩，还把音量开到最大，似乎想炫耀一下。我凑过去看了看，原来在玩《勇者》，这时他对我说："你玩掌机吗？"我说："有时。"他又问："你觉得我的这掌机好吗？"我说："不错。"后来和他聊了会，自己也掏出SP来玩，他大叫一声："哇！文曲星还能玩GBA啊！"

宁波 陆政

山西大同的宋波：放假了，终于可以无牵无挂地打游戏了，可面对眼前的一大堆游戏有一种不知所措的感觉，同时还夹杂着一丝丝厌倦的感觉。看来真的要好好休息休息了。"

游戏的假期真是幸福啊，但也别太着迷哦，过度的话不仅耽误其他事情。还会让自己对游戏的热情消磨得更快。真觉得有一丝厌倦的话，可以去做其他一些可以让自己身心愉快的事情，不久你就会发现你又开始想念游戏了。

某同班女同学借了某男同学的SP开始狂P某卡比游戏，突然身后出现一黑影，这不是我们人见人怕的超级无敌究级奥义之最终BOSS正处于更年期晚期的欧巴桑老师嘛！只见她拍了拍已经完全石化的女生的肩膀，叹了一口气，说道："孩子，你要好好学习啊！不要整天照镜子……"

南通 王克凡

记得这是当年某人说的掌机作用之一——作镜子使用。

由于自己没有NDS，所以掌机王SP送的NDS包一直没什么用处，后来发现用它来装计算器大小正合适，故欣而用之。不想以后每次他拿出计算器时，都会有人羡慕的叫到："什么时候买的NDS？借我玩玩吧！"

上海 蔡文

陆玩友和蔡玩友的经历还真是有意思，一个是真的没人认识，一个是假的老被误认，不禁想起那句话："假作真时真亦假，无为有处有还无。"

我第一次发现咱们可爱的小雷竟然有条尾巴，还有啊，马修应该把刀换作手枪，这样才是小马哥嘛。

小慎

小……小雷……

某辑中还被读者称作"雷伊大叔"……

那不行，刀是我的最爱，修炼"屠龙斩"全靠它了。

刀客嘛，自然要刀不离身。

一次去朋友家玩，一进门就发现气氛不对，他父母正在他的房间里作大搜查。前段时间他瞒着父母买了个SP，这要是被找出来，他不死才怪。令人惊奇的是他竟然在客厅里悠闲的喝着茶，看着他那本厚厚的《福尔摩斯全集》。我悄悄问他："你不怕？"他得意地笑了笑，低声说道："已经藏好了！"说完小心得翻开那本《福尔摩斯全集》的后半部分，被掏空的书中，赫然放着一台SP。



浙江 吴舜凯

看来吴同学的朋友也是经验丰富啊，手段虽然老套，但用起来的效果好像不错，只是可惜了一本好书了。不过当年自己为瞒父母玩游戏也是费尽心思、奇招百出啊！

今天上学在我最喜欢的女同学前拿 GBA 出来炫一下，没想到她轻视地望了一眼后，竟从书包里拿出一 PSP（好感度大减）。

bigheadghost

不要小瞧MM哦，现在的女玩家可是很强的。

游戏动漫现在越来越多，也更加受人关注，新主机新游戏层出不穷，动漫作品更不用说了。话说一日天空乌云密布，大雨狂降，偶在宿舍刚拿出自己的爱机正要开玩，有人敲门，开始一看是我的朋友。寒暄几句开始玩 NDS 版的《牧场物语》，不想他一看开始的画面竟说："贝露丹迪对玛拉！"

天津 远见

御姐、御姐……

胧月最近致力于掌上动漫游，大家要理解体谅哦！

近来无事，在看 CCTV-5 时发现了由郭富城代言的"与狼共舞——隐形多袋裤"的广告。其中郭富城把身上的东东放进篓子里，广告对此有一个特写，而偶就在这长短不过 0.5 秒的镜头中居然发现在篓子的右下角，郭富城掏出的东西中竟然有一个银白色 SP！

溧阳 任凭

经你这么一提醒，自己原来好久没有看电视了。不知道现在电视节目怎么样呢？虽然以前经常被缺乏维他命的肥皂剧折磨得哈欠连天……

确实很久没看电视了，有没有什么精彩片子，大家给推荐一下。

继续期待大家的意见和建议

如今《掌机王 SP》加了 32 页，各位对这两辑有什么意见和建议赶快告知小编。还是那句话："《掌机王 SP》的成长，离不开各位读者们的支持！"把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现不足之处以便及时改进。为了让属于你、我和大家的《掌机王 SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。或发 Email 到 pgking@263.net。

也可以直接登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs/）掌机游戏讨论区的意见收集帖直接提出，小编随时欢迎。

《掌机王 SP》征稿启事

加了 32 页，就要加进 32 页更充实的内容！读者们投来的稿件中不乏优秀之作，不少玩友大有潜力，《掌机王 SP》的欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用 Email 和小编取得联系，大篇幅的稿件尽量以 Email 形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020

或发 Email 至 pgking@263.net

《掌机王 SP》邮购信息

目前有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：

《掌机王 SP》第 5 辑、《掌机王 SP》第 9 辑、《掌机王 SP》第 10 辑、《掌机王 SP》第 11 辑、《掌机王 SP》第 12 辑、《掌机王 SP》第 13 辑、《掌机王 SP》第 14 辑、《掌机王 SP》第 15 辑、《掌机王 SP》第 16 辑、《掌机王 SP》第 17 辑、《掌机王 SP》第 18 辑、《掌机王 SP》第 19 辑、《掌机王 SP》第 20 辑、《掌机王 SP》第 21 辑、《掌机王 SP》第 22 辑，定价 12 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，也注意地址详细和字迹工整，最好留下自己的联系电话以便于联系。

邮购咨询电话：0931-4867606



LIKY



◆早上出门天就阴沉沉，没走两步就开始下雨了，看看雨不大，懒得回去拿伞了。(7楼啊，回去铁定迟到。)就这样赶到车站，等车，挤车，结果下车时开始叫苦——雨越来越大了。从车站到公司还要走上七八分钟，开始慌不择路地小跑……突然发现一个有趣的现象——女人们大多都带了伞，而男士们几乎都像我一样狼狈地冒雨前进。到公司时衣服湿了大半，忙碌的一天就由"落汤鸡"开始了。


■蓝天、白云、椰子树——我最喜欢的景象。

◆前两天看了一个电视节目，三个年龄幼小的小孩子坐在台上，主持人不断地问他们一些奇怪的问题，这些小家伙们的回答真是"妙语连珠"。主持人问其中一个："你知道什么是'理财'吗？"小男孩想了一会，然后咿咿呀呀地说道："理财就是一个很懂礼貌的人去劈柴？"台下顿时笑倒了一片……

◆终于有"不可思议迷宫"游戏出现了，"口袋妖怪＋不可思议迷宫"，真是令人期待的组合，不过还是希望看到《西林》新作啊。

马修

◆最近总有人问起深圳刮台风没有，(汗)台风倒没刮，但由于雨水充足，所以感觉今年比去年凉爽了不少。不过听说东南沿海一带有些地区刮了台风，祝大家平安吧。

◆说来马修那PSP也挺可怜的，自从《真·三国无双》全人物通关后，也就偶尔玩一玩《模拟火车＋电车GO》，要么就是模拟器。但《太鼓之达人 携带版》让马修的PSP的使用率又高了起来。以PSP的音质，不做音乐游戏简直就是暴殄天物啊。



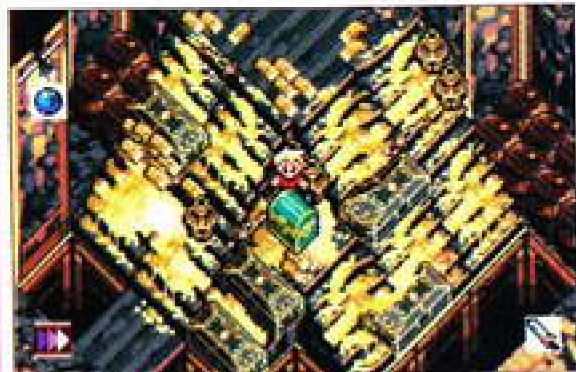
◆现在有点不敢把《超级大战争DS》带回寝室了。因为无论几点回寝室，只要《超级大战争DS》在身边，就经常打到次日天明，导致一白天都是熊猫眼。

铭风



◆《JUMP超级明星大乱斗》的素质非常高，那些熟悉的角色使出你熟悉的必杀让人十分欣喜啊。不过卡片全收集后感觉就没什么追求了，不过也只有1人买了游戏，无法找到对手的人真是孤独……(某编：该、该把游戏还我了吧……)

◆《新·我们的太阳》竟然有四个结局，这定是逼我进行四周目游戏呀。不过个人认为此代比前两代都好玩，剧情依旧不错，隐藏要素也很丰富。不过剧情上似乎也告了个段落……莫非"《我们的太阳》系列"也要以三部曲的形式结束了吗？



◆顺应潮流看了《电车男》，这个神奇的爱情故事还真是不错。不过最近越来越忙碌了，落下了N集没有看啊……还好写寄语的时候几乎就差不多截稿了。电车男，等我！



雷停

■有一天早上为了赶稿子，所以起得比较早。离开家的时候突然听见楼道里有户人家中传来了音乐声，仔细一听才发现居然是有人在唱卡拉OK。这位老兄可真有闲心雅致。

■托同学买的《三年B班金八老师 完全版》不知什么时候才能收到，在这之前我可不想玩任何家用机游戏。一方面是因为今年上半年的很多游戏实在是非常令人失望，另外一方面是因为还有游戏以外的其他事情不得不做。



■最近全国上下似乎有很多地方都在下雨，推荐大家在下雨的夜晚带着耳机聆听森高千里15年前的那首《雨》，也许你将体会到一种别样的感动。(PS：这首歌后来被很多人翻唱过，不过素质么……我就不做评价了。)



紫枫

◆奉老大谕旨：自本辑开始，作为《SP》一众美编集团的小头目——紫枫正式登陆"小编寄语"栏目，以后大家如对《SP》版式、图片、色彩等方面有不满的地方，大可直接向我投诉或提建议，热烈欢迎！

◆大家对于近期的"掌门人"栏目中出现的那些Q版小编形象感觉怎样呢？以后这样风格的画稿形式会更加活泼，还请喜欢这种风格的朋友们多多支持画稿的作者——"漫漫鱼慢慢游"同志。



▲俺家的宠物——招财和进宝。

◆自从上期开始《SP》扩版32页之后，众美编的工作压力骤增。大家也要多多关注咱们美编这一弱势群体呀。*0*



胧月

◆PSP版《太鼓之达人》很不错，销量似乎也比PS2版来得好。这一系列自从四代开始手感就改变了不少，所以还不能完全适应，目前的这两个版本分别练习《Ignited》和《我们的去向》，总觉得配乐很单薄，没有了原曲的气势。

◆游戏虽然好，不过总不能占用生活的全部时间，于是胧月跑去书摊上买了几本书来看(非言情、武侠小说)。爱掉书袋的不是真正的好作家，这就好像格斗游戏中总想以超必杀技打中对方的人一样。高明的作者知道恰当地运用语言把自己想要说的完整准确地传达给读者，而不是卖弄自己的文学功底，这也是我们应该努力去做到的吧。


▲最近重温动画——《星之声》。



海文

◆《押忍！战斗！应援团》果然是个难得一见的好游戏。这款作品在音乐、演出效果、投入度等方面的表现实在是很难让我找出什么不满意的地方，而且游戏中一些体现制作者心思的细节表现更是令海文不禁拍案叫绝。很久没有遇到这样一款如此对我胃口，能让我有想哭的冲动的游戏了，所以我只能毫不犹豫地给它打10分。

◆买了洗衣机，从此每个星期都可以把原本自己洗衣服花去的几个小时用来做其他事情了，这种生活中突然多出几个小时让自己自由支配的感觉真是爽！YEAH！



◆终于可以在《机战》里看到D-BOY的身影了，期待！

交流空间

本辑的"交流空间"里全是男性玩家，在这炎炎夏日让人觉得热力十足。希望广大的玩家们不分性别，都参与进来，交流多一点，朋友多一点。

We are friends！

姓名：陈越　　昵称：电车でGO!
性别：男　　年龄：和Game Boy一样大
拥有掌机：GB GBA 小神游SP NDS IDS（攒钱中）
最喜欢的游戏：任天堂出的及第二、三方厂商的大作
地址：四川省自贡市汇东梨园社区国税局小区3号楼14号
邮编：643000
QQ：417118247
E-mail：chenyue-best@163.com
想说的话：欢迎加入我创建的玩家群"The Pocket Games"群号是6156192。也欢迎加入"掌机天地"群，群号10936860。我们是《掌机王SP》读者联盟！

姓名：王亮　　昵称：gglwl
性别：男　　年龄：22
拥有掌机：小神游SP（蓝）
最喜欢的游戏：所有汉化的游戏
地址：天津市河北区席厂大街112号
邮编：300231　　QQ：383315418
Email：gglwl@eyou.com
想说的话：祝《掌机王SP》越来越好，希望早日出现PSP行货和中文游戏。

姓名：戴伟　　昵称：凯撒不死鸟
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP（如果中奖的话）
最喜欢的游戏：我乘着《高达》和朋友的《重装机兵》在《恶魔城》里与《鬼太郎》进行《机战》堪称《勇者斗恶龙》。
地址：福建省南平市延平区前进巷51号303室
邮编：353000
QQ：410779743
想说的话：我真的想要台GBA SP……

姓名：郭和峰
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDS PSP
最喜欢的游戏：《电车GO》、《牧场物语》、《口袋妖怪》、《山脊赛车》、《洛克人Zero》
地址：北京市顺义区仁和镇仁和中学初三（6）班
邮编：101300
想说的话：希望与所有掌机爱好者及TV GAME爱好者共同交流，来信必复。

姓名：陶冶
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA SP（蓝）（如果哪位大哥、大姐赏俺一个PSP或NDS也行！）
最喜欢的游戏："《火焰纹章》系列"、《牧场物语》、《口袋妖怪》、"《游戏王》系列"、"《传说》系列"
地址：安徽省安庆市石化一中高一（四）班
邮编：246001
QQ：370876074
想说的话：本人最喜欢结交掌机玩家，并且玩家寄信给我，我来信必回哦。

姓名：范思源　　昵称：smashhit
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA（黑）
最喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《恶魔城》、《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：四川省成都市石室中学高2005级（12）班
邮编：610016
QQ：303212705
E-mail：zhpaguda@yahoo.com.cn
想说的话：我活着，精彩着并聆听着别人的精彩。

姓名：朱晨
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP（铂金色）
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《最终幻想》、《牧场物语》、"《机战》系列"
地址：上海市金山区枫泾镇枫阳三村30号

邮编：201501
QQ：35914868
想说的话：人生不是游戏，游戏Game Over了可以重来，人生中一旦错过了可能永远不会再回来。

姓名：夏书豪　　昵称：Snake
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP（蓝色）
最喜欢的游戏："《塞尔达》系列"、"《DQM》系列"、"《龙珠》系列"
地址：湖南大学计通机计科6班03级
邮编：332000
QQ：4931440
E-mail:shuhao_xia@163.com
想说的话：祝大家都能拥有自己想要的掌机，拥有自己想要玩的游戏。

姓名：曾泽庞　　昵称：圣心
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP（银）
最喜欢的游戏：《合金弹头 Advance》、"《牧场物语》系列"等
地址：广东省东莞市凤岗镇雁田学校初二（1）班
邮编：523700
QQ：396674704
想说的话：天下机迷是一家。

姓名：杨沐　　昵称：Oswald
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、NDS
最喜欢的游戏：《黄金太阳1，2》、《洛克人 Zero3》、《超级马里奥64DS》
地址：陕西省西安市桃园南路38号7－77信箱
邮编：610016
想说的话：有兴趣和我交流的朋友们就来信吧！回信率100%。

姓名：姚循文　　昵称：海盗王子
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP，其余正在幻想中
最喜欢的游戏：《真·三国无双》、《牧场物语》、《机战OG2》
地址：广东省韶关市田家炳初中部初二（1）班
邮编：512000
E-mail:TjBycg@21cn.com
想说的话：希望全世界每人手上都有一本《掌机王SP》。

姓名：王笛　　昵称：笛肥儿
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
最喜欢的游戏："《马里奥》系列"、"《恶魔城》系列"、"《KOF》系列"……SLG除外的全部
地址：江苏省溧阳市把家村12号
邮编：213300
想说的话：故乡的朋友，杨畅，王鹏，你们还好吗？

姓名：秦天
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA（金）
最喜欢的游戏："《马里奥》系列"、"《黄金太阳》系列"、"《火纹》系列"
地址：浙江省湖州市横塘路5号83011部队干休所16号
邮编：313000
想说的话：想与我共同商讨游戏吗？请拨打0572－2189888。

姓名：唐凯　　levelup.cn上的ID：Zero013
性别：男　　年龄：17岁
拥有掌机：GBA SP（卖了），NDS和PSP（准备想其中一个中奖时得到，另一个就自己买了）。
最爱的游戏，"《洛克人 Zero》系列"，"《恶魔城》系列"，《萨尔达传说》，和很多ACT和别的类型游戏。
QQ：378085400
Email：Zero013@sohu.com
想说的话：大家好，感谢小编给我机会在交流空间里认识大家。希望《掌机王SP》越办越好，老编小编身体健康，祝大家每天都过的开开心心。

姓名：王子成　　昵称：天天
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、GBA SP（黑、红、蓝、白）
最喜欢的游戏："《火影忍者》系列"、"《牧场物语》系列"
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区平公街平公小区4号楼12单元401室
邮编：150001
QQ：282711473
想说的话：喜欢交朋友的，就加可爱的我吧！

姓名：别晨　　昵称：moto
性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GBA SP、PSP（等中奖）
最喜欢的游戏："《塞尔达》系列"、《王国之心》、"《黄金太阳》系列"、《马里奥高尔夫》以及竞技游戏。
地址：北京市石景山区西井区2区7栋35号
想说的话：PSP快降价吧（各位小编也是这么想的吧）。

NDS、PSP 幸运大抽奖



中奖者的反馈

继续公布中奖名单。在本期的读者信件中，我们发现很多读者关于参与抽奖究竟是用明信片还是印花的问题有着不同的看法，请继续向我们反映你们的想法。而没有中奖的朋友也不要灰心，请继续参加我们的活动、继续支持并鼓励我们。

姓名：杜博昊　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第16辑
地址：黑龙江省绥化市第七中学高二四班
邮编：152000
电话：0455－8323232
喜欢的游戏："《恶魔城》系列"、"《机战》系列"、"《传说》系列"
想说的话：中奖是本无所谓有，无所谓无的！
中奖感言：……血液以180km/h在体内奔流，有如滔滔江水连绵不绝，又有如黄河泛滥一发不可收拾，暴走中……

姓名：张源　年龄：15　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：第15辑
地址：遵义市第十中学八（三）班
邮编：563000
QQ：443761436
拥有掌机：NDS（嘿嘿，抽中的）
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》……数不清的A·RPG系列。
想说的话：前一秒钟还想是不是我中奖了，后一秒钟就收到了奖品（高兴）。
中奖感言：千言万语合成一句话，"感谢＋激动"。感谢《掌机王SP》，我永远支持你。

姓名：黎李桃　年龄：15　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：第14辑
地址：广西壮族自治区陆川县骨科医院新三楼左边
邮编：537700
电话：0775－7226229　QQ：340057026
Email：LLT-F@QQ.com
拥有掌机：GBC、NDS（抽中的！……兴奋中）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《一笔吃豆》
想说的话：希望各位玩友加我QQ！暑假里我会特别期待大家的哦！
中奖感言：我曾听别人说"天上掉馅饼"，而一直不知那是何种怪异。而如今，"天上掉NDS"砸到我的头上了！兴奋并怪异中·……

姓名：于泳洋　年龄：16　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第13辑
地址：辽宁省海城市卫士北路16号康乐小区七号楼第四单元五楼五十五号
邮编：114200
拥有掌机：GB、GBA（借的）
喜欢的游戏："《龙珠》系列"、"《KOF》系列"、《真三国无双》
想说的话：来信再告诉你！
中奖感言：50%Happy＋50%Cool＝100%Thank you

姓名：杨艺民　年龄：19　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第14辑
地址：广东省珠海市南屏镇洪湾路3号南屏果场宿舍九幢一楼南边
邮编：519060
电话：0756－8676237　QQ：372792239
Email：c11c11c1c@126.com
拥有掌机：小神游SP（中的）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《洛克人Zero》系列"……
想说的话：可以让我中台PSP吗？
中奖感言：开心到无言了好几个小时。

姓名：麦健丰　年龄：14　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第15辑
地址：广东省东莞市虎门镇大道37号
邮编：523901
电话：0769－5512598　QQ：185910638
Email：makkinfung@21cn.com
拥有掌机：GBC（黄）、GBA（蓝）、GBA SP、NDS（铂金）
喜欢的游戏：不想折磨某编，略……
想说的话：其实……其实……我想抽个记忆棒！（众人：耍宝，打）
中奖感言：多谢《掌机王SP》，多谢……（众人：太旧了，换）



大家有什么攻关上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。最近的GBA新作十分多，希望大家都攻关顺利。

各位小编好，请教大家一个问题：

1.PSP版《真·三国无双》中，我在自由模式中培养甘宁，可每次开始时HP和无双槽的长度都不一样（有一次Lv1的血量竟和Lv6的相差无几），请问这是怎么回事？

2.《真·三国无双》里怎么捡武器？

3.市面上出售的《真·三国无双》是否有中国代理商代理的？

buddy64

1.应该是你所带的副将不同，副将能力的不同影响到了主将的数值。

2.PSP版《真·三国无双》没有收集武器的设定。

3.目前还没有。

各位编辑好：

小弟是《掌机王》的忠实读者，最近玩NDS《网球王子2005 水晶强袭》时不小心把神尾明（最近发现他很好用）打丢了，又怎么也打不回来，（DUS模式真混蛋，我只不过不小心关机了，我还领先一局呢，大家玩时要注意啊。）望小编帮忙，尽早回信。还有史密斯和伦子怎么收，我9亿了，该买的也买完了，怎么收不到？

PS：DUS最佳组合：手冢和大和教练，绝对比网上说的真田和大和的组合强！大家可以试试。

WUMING

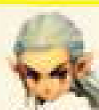
本来可供使用的神尾突然不见了，这个可神奇了。还是请其他玩家多多注意吧。至于你问的那两个人，可不单单用钱就可以买到的哦。

史密斯的加入方法：用史密斯做教练，使用南次郎在单打OPEN CUP中获得胜利后到商店以5000万P签约。

伦子的加入方法：在史密斯加入后同时你也收得了杏和樱乃，此时到商店以9000万P就可进行签约了。

请问《网球王子2005 水晶强袭》的隐藏人物杏和伦子怎么打出来啊？我很急，万分谢谢。

xhg



恩，伦子的获得方法在上面已经回答过了。这里就为你讲一下杏的出现方法吧。只要利用不动峰获得关东大赛团体部的胜利就可以了。

掌机王的小编们，您好！

《超级马里奥64 DS》中路易的最后一个小游戏是什么？要集齐150颗星星太难了，有没有简单方法？

李程



最后一个小游戏是类似于老虎机下注的赌博游戏。如果你买了有《超级马里奥64 DS》完全攻略的第17辑《掌机王SP》的话，小游戏介绍旁边的配图中就有这个小游戏的图片。按理来说只能通过收集150颗星星来开启大炮到达房顶，但似乎利用马里奥的弹墙跳跃也可以，不过难度十分高，你可以钻研一下。

铭风好，小弟最近在玩GBA版的《超级守护英雄》，但是一开始就进行不下去了。好不容易打过了那个很猛的壮汉，但敌人竟然召唤出了一个巨型机器人。我没两下就被干掉了，然后出现选项，选第1个就GAME OVER了。而选另一个虽然可以无敌，但过了一段时间后还是GAME OVER。试了几次都是这样，请问这里到底怎么过啊？

浙江 黄新



对付这个机器人不能死拼，战斗时屏幕上会显示时间，你撑过这段时间便会发生剧情来将这个机器人消灭掉了。而要对付机器人的攻击就要利用R键，在魔法光球射向你时按住R键就可抵挡住了。



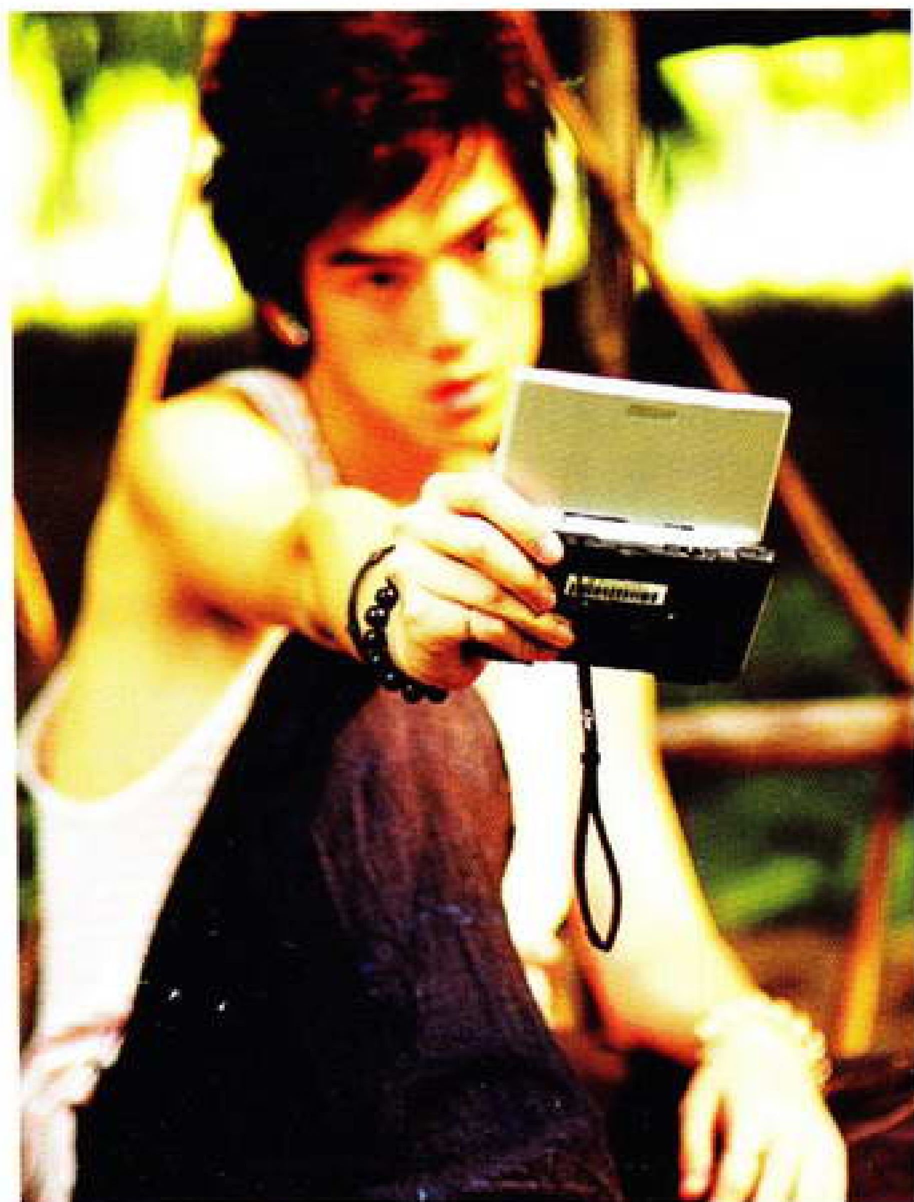
掌机王自由谈

我对神游如是说……

文 巴图鲁 编 LIKY

随着7月23号万众瞩目的大陆版iDS价格的正式揭幕，人群之中再次传来不和谐的声音，经历了7个月漫长等待的玩家们在iDS价格被揭露的那一刻终于忍不住开始喧闹起来。1998元和1698元的价格如一把无形的利剑在每一个喜爱游戏的玩家心头划上了重重的一刀，更如一扇无形的巨门将所有向往游戏的玩家拒之门外。

iQUE神游，一个因为代理日本老牌电视游戏厂商任天堂旗下的电子产品而被广大玩家所熟悉的厂商，一个曾经被中国几百万电视游戏爱好者寄以了厚望的电玩公司，却在许下了“会以更贴近本土消费力的价格来回馈用户“的诺言之后向众位坚持等待了7个多月的玩家抛出了1998元和1698元两个如此震撼的价格。第



一时间看到神游抛出的如此“华丽”的价格，我也瞬间被震撼了，我产生的第一个念头是还不如去买PSP了。（行货iDS 1998元，水货PSP豪华版1800，普通版1500）而众人在看完神游发布的价格后皆纷纷摇头，一时间叹息声，唾骂声，诅咒声更是不绝于耳。我不知神游如此独断独行地抛出这两个价格的时候是否有认真询问过广大玩家的意见？是否有做过真正的市场调查？记得当初国内一家比较著名的TV游戏网站曾发起过一个行货iDS的请愿活动，我清楚地记得希望iDS以1100～1300之间的价格发售的玩家占了2/3比例，可见大多数玩家对于iDS的心理价格底线是可以高于水货200元左右（水货NDS的价格为1100元左右），大家并没有苛求iDS能有与水货NDS一样便宜的售价，我不知道请愿活动的负责人是否将调查的结果如实地反映给神游，但我相信，神游不会不关注广大玩家的呼声，如果是在知道了民意之后还一意孤行地定下1998的价格的话，那么只能说明神游的心中根本没有装着广大玩家。

也许不怪神游欺骗了我们，只怪我们自己太单纯了。诚然，面对质疑神游的人可以脸不红心不跳地说：“我们从没有公布过会以低价发售iDS。”是啊，你们从没公布过会低价发售过iDS，所谓的“更贴近本土消费力的价格”以及网络上流传出的无数iDS的价格预测只不过是我们一厢情愿的美好愿望罢了。接着iQUE的人又说了：“这次iDS的发售策略将不会仿同于小神游SP时候的低价策略，我们将会以更高的价格为广大玩家提供更好的服务”。原来更好的服务就一定得建立在更高的价格基础上的啊，如此想来于是我似乎就有点明白了，为什么神游

机从发售到现在约 3 年多的时间里仅发售了区区 10 余款游戏，为什么小神游 GBA 从发售到现在仅发售了 4 款汉化游戏。原来付出什么样的价格就只能获得什么样的回报，要想获得更好更完美的服务就得花费更多的金钱付出更大的代价，只是想不到这句来自日本著名动漫《钢之炼金术士》中的至理名言在如今现实的社会中依然成立，并且还是成立得如此这般真实。

从今天神游以这样的高价（对不起，1998 的价格对我来说真的是很高）发售 iDS 的策略中我们可以明显地看到神游抛弃了占主体地位的低收入游戏玩家群体（学生一族），转而将销售的主要对象定位在手头比较宽裕的时尚青年和社会白领。神游这种背离主流玩家群而选择边缘人群的销售方式，实际上就是变相地对于主流玩家的抛弃，而神游此行此举所表现出来的无非是作为一个商人赚取最大利润的行为。作为商人要赚钱，那也无可厚非，但是你所提供的服务是否真的让人觉得这个钱花得值呢？我注意到之前神游曾提到要扩大的 iDS 内存，要加入符合中国国情的“电子词典”，还曾提到 iDS 发售时会自带一两款小游戏，这些东西在 iDS 发售之后都没有了踪影，而在离 NDS 发售这么久后才姗姗来到的 iDS 竟然连“进入系统设定后退回主菜单还必须关机才行”这一系统 BUG 还依然存在，这是否能说明神游的敷衍了事呢？而在首发的游戏上，神游再次如广大玩家预想的一样挑选了一款文字量最少最容易汉化的作品来随同iDS一同上市。《直感一笔》，老实说这样一款基本就没有剧情可言的游戏，汉化不汉化究竟有什么区别呢？更何况这款游戏的素质真的配作为一款首发游戏来吸引大家吗？我当初一直以为会有《超级马里奥 64DS》和《大合奏》，我失望了。这样的游戏阵容配合这样的价格发售，这也不难理解为什么最近这么多人会对神游抱有反感甚至是抵触情绪了。

作为一个购买过神游机、小神游SP并且随时准备购入 iDS（期待掉到1200 左右入手）的玩家，我只是在适当的时间找个适当的机会对神游提个醒。虽然忠言听着总是那么逆耳，虽然良药喝着总是那么苦口，但我发这一通牢骚的目的只是希望神游能做得更好，走得更远，做中国第一的游戏硬件代理商。承诺总是如此容易，但要真正做到却是不易的。与其用那么多时间做那么多承诺，还不如真正踏踏实实地做出一点有实际效果的业绩来博得大家的赞同。



另外请神游在不断发售新硬件的同时也别忘了那些已经发售过的产品，孰不知在你们承诺即将放出《任天狗》的同时还有多少人还正翘首期盼着当初许下承诺的大神游上的《大乱斗》和小神游上的《黄金太阳 2》。

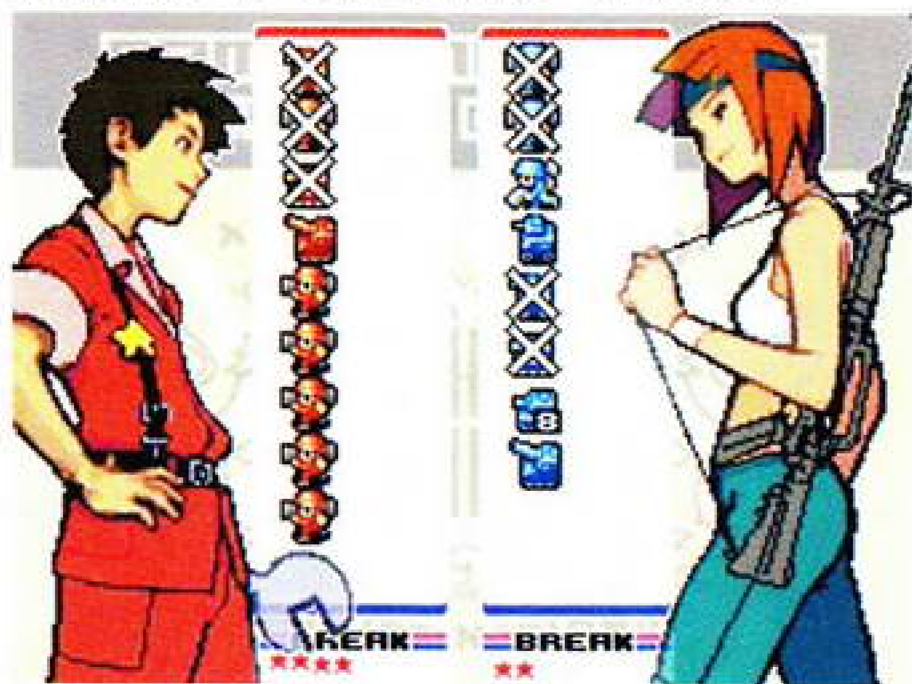
LIKY 语：iDS 的发售牵动了无数中国玩家的心弦，而发售前有关iDS的首发价格更是引发了无数的猜测和争论，当神游公布出 iDS 的售价时，各方面的言论汹涌而来，而这篇文章也许道出了大多数玩家的心声。玩家有玩家的呼声，作为媒体，我们有必要给大家一个说出心中想法的机会。不过，我在这里我也想说一些话。玩家的愿望往往是美好的，而想法有时候也比较单纯。有一次神游一位老总造访，聊天时那位老总说过一句话：“10年之内，神游都不会考虑盈利，但是，还是会一直把市场做下去……”这句话令我印象非常深刻，也令我非常感动。对于神游，我们应该看到它为广大的中国玩家所做出的巨大努力，没有他的努力，就不可能有神游机、小神游GBA、小神游SP以及现在的iDS。为了行货iDS的发售，神游所遭遇到的诸多问题也许有很多都是我们玩家所不了解的。中国的行货之路非常艰难，但是，神游一直在努力，大家应该给予他足够的支持和动力。

新的战场，新的战争

——《超级大战争DS》评析

文 烛之武 编 LIKY

相信直到现在还有不少战棋发烧友沉浸在《超级大战争DS》的世界中吧？没办法，谁让我们是战棋一族呢，而且任天堂推出了如此优秀的游戏，实在教人欲罢不能啊。作为DS上的万众瞩目之作，这款游戏的美版《超级大战争 双重冲击》从几个月之前就开始猛料不断，待吊足了大家的胃口之后，任天堂终于将这款神作抛将出来，在这如火如荼的战场上华丽地砸了个优美的坑。其实大家都可以看到，时下NDS上的战棋游戏似乎除了《SD高达》和这款《双重冲击》就没有其他的了，情况十分不妙，幸好这两款还都是重量级作品，希望可以起到抛白金引玉的作用，把那些《机战》和《*** 战略版》统统招出来好好滋润一下DS这块土地。不过话说回来，有了《双重冲击》我们还需要别的吗？（旁：《双重冲击 2》）有了她足以令玩家们解一解这半年之痒。然而任天堂到底在自己的这个另类掌机上带给了我们怎样一款作品呢？下面我们就冲入沙场踏上征途来一探究竟吧。



中规中矩的画面音乐

首先一进入游戏就令人很不爽，在NDS上做出这种水准的片头有点寒酸吧？好歹也要两个屏幕一起表演啊。标题画面本人觉得还不如GBA版来得有气势，也许厂商就是要追求这种稳重的风格。不过这些都是细枝末节，重心不在这里倒也无伤大雅。玩游戏时给人最直观印象的理该是画面了，相比GBA版，本作的战斗画面在一开始加入了视角的缩放，好象真是从战火纷飞的战场上截取的镜头似的，加强了游戏的临场感。如果在缩放时再对周围的环境做一些渲染就更完美了，比如火炮冲天断瓦残垣之类。另外本作中战斗画面可以按A键切掉，这个设定是从《机战D》开始的，以后想必会发展为战棋游戏必备功能吧。除了以上这些，游戏似乎再没有什么太大的进步了，不过想来玩家玩这款游戏并不是为了欣赏画面，到了战争难解难分热火朝天之时大家都在思考缜密的对敌策略，想必不会有什么人会老开着战斗画面吧。而相比之下地图画面就重要多了。本作地图画面制作得比较漂亮，3D模型式的战场给人一种强烈的纵深感，游戏玩起来会更为投入。而且地面上云的影子也表现得很到位，时不时还会有几只白鸽从天空中翱翔而过。（这里突然有个想法：游戏可在对空战斗时加入打下白鸽的要素，这样就可以在敌方全灭的同时看到天上掉下几只烤乳鸽……）总之地图画面制作的比较精良，战斗单位小一点也无所谓了。

这里在说一下人设上的进步。本作的人物明显成熟了许多。阿龙和多米诺自然不用说，一看便知成长了不少，果然青春期的孩子成长率高啊（笑）；凯瑟琳很明显更有女人味了；山本？这家伙好象更加龌龊了（汗）；菊千代似乎也比前作猥琐了不少，不过他的女儿明日香却更加清纯可人了！而改变最大的要属比利了，以前就是个大肚阿凡提，如今终于精神焕发，弯弓似的背脊使其更有种大哥风范。

在音乐方面，游戏表现得还是蛮不错的，毕竟DS不像GBA的音源效果，机能上的提高使本作音乐听起来更有气势，尤其是《AW》前两作那些老玩家们熟悉的BGM如今在NDS上重新演奏更是别有一番风味。该系列的经典乐曲还是有不少的。而在很多细节方面比如火箭发射时的音效厂商也做了改进，行军时很有种壮阔的感觉。不过话虽如此本人还是认为如果要再强化一点还是有余地的，以NDS的机能做

得再优秀一些应该不是难事。

性能各异的指挥官

本作的指挥官增至27名，这是理所当然的。新增的这9名指挥官虽然各有特色，却也有的地方做的并不完善。比如雷切尔的特殊技居然是连发三枚导弹，而且电脑还总往敌人密集区域发射，这样一次就可以将很多敌人的HP降为3、4格，接下来常规军的任务就只剩收拾残局了。如此霸道的特殊技使雷切尔的实力大增，在小型战场上敌我双方短兵相接纠缠不休之时足以将战局形式一发逆转，如果在配上组合技的二次行动就可以直接改名叫《逆转战争》了。另外黑洞军的基珀与刚（汗，干脆叫小刚得了）两人简直如出一辙，连破坏技和特殊技都一样，真搞不懂为什么要设计这样两个人物。至于其他的新增指挥官都还是很有特色的，实际上“《大战争》系列”系统繁杂，在细微之处做文章来设计新的CO还是比较容易形成有特色的人物的。

除了新增的指挥官，系列传统的老牌CO有的也做了一些小的改进，下面我们就来看看这些进化之处吧。

马克斯：机械部队直接攻击超强的家伙，在《黑洞再生》中，马克斯的POWR技和SUPER除了提升近战火力外，还可以使近战部队的移动力各增加1和2，而在本作中则取消了增加移动力的效果。个人认为这样虽然削弱了前作中SUPER后近乎无敌的马克斯的实力，却也在一定程度上减少了游戏的策略性。毕竟光提升火力好象没什么意思，如此一来特殊技发动后只管狂轰滥炸就可以了，而前作中很多地方都是靠轰炸机增加的两格移动力来将敌人一举击破的。

伊格尔：前作的POWR技只提升空军火力，本作中则与特殊技一样可以二次行动，只是攻击力降为一半。这个设定可以在玩家懒得积攒那特殊技的九颗星时解一下渴。而减少攻击力却不太适合硬碰硬，最好找一些占优的部队打击敌人吧

菊千代：前作中SUPER可以在反击时将攻击力提升1.5倍，而本作居然上升到2倍，难道厂商还认为这位将军的实力不够强么？不过说到底还是反击时加倍，如果是变成先制反击时加倍……

明日香：这位小姑娘改动比较多，主要是增加了削减敌方地形效果补正的能力，在某些时候相当于提升了自己的攻击力。而破坏技和特殊技从前作的视野加1全变为加2，大大增强了这位小姐在索敌战中的王者地位。另外，前作中的“反击火力1.5倍”被取消了，实际上放到破坏技或者特殊技中也蛮好的嘛。

凯特：本作中主要增加了依靠地形提升攻击力的效果，前作中是没有火力补正的。而本作中不仅平时可以依靠地形提升火力，发动破坏技和特殊技时还可以进一步加成，应该说是不错的设定，发动技能后加些攻击力总是应该的嘛。

大手笔的革新

从各个方面都可以看出来，本作的革新之处是很多的。而且有很多都是非常重要的系统。先从兵种说起，本作新增了六种兵器，包括巨型坦克、管道炮、隐形飞机、巡航导弹、航空母舰以及快艇。（海利姆除外）个人感觉巨型坦克不太实用。只有三发残弹和50的燃料，如果想远征就必须配备一辆运输车，这样一来倒不如置备两辆新型坦克。况且它移动力只有4，想必也没什么人会用它远征。打防御战还可以，但一定要注意敌人的防空炮火，毕竟不是人人都拥有彼得曼那样的防御力。要碰上比利那号人物就更惨了，几个火箭炮就能炸个血本无归。而管道炮就比较实用，在管道多的地形上会有很大的优势，它不仅移动力为9视野还比轻坦克多1，实在是不可多得的好兵器（当然也有点贵）。比较实用的还有快艇，不仅可以搭载步兵还拥有修理和补给的功能。总的来说新增的这些兵器对游戏的战略性有很大提高，希望下作可以再增加些更有意思的兵种，比如可在森林中隐形的迷彩步兵就很不错哦。



新增加的升级系统与能力装备系统使我方人物更加富有特色，而且人物的能力是可以随时装卸的，（当然不能在战场上更换）这样一来就需要玩家在开战前的战略部署中仔细观察地图并预测本战中装备哪些能力会占更大优势。

这也需要玩家有精明的头脑和对系统的熟悉。另外每个人最多可以装备4项能力，这也避免了玩家依靠强大火力成无赖状态的情况发生。

如果说上面的都是些边角上的改进的话，下面的就是真正的大手笔了。基于NDS的双屏系统，有的地图可以由玩家同时控制两个战场的战局，而两个战场又是互相连通的，可以从下屏传送部队去支援上屏作战，这样就要求玩家兼顾两个战场的形势，资源不能单单扑在下方，也要保证上屏的火力支援，当然如果上屏有工厂之类的就另当别论了。游戏中可以选择上屏由玩家或是NPC控制，一般来说NPC的AI还是值得信赖的，而且玩家还可以通过指定上屏的对敌总方针来遥控NPC，这样就无须顾忌了。

另一大亮点便是游戏的组队系统和随之产生的组队技。组队系统表现得很出色，由于每个指挥官的特性不同，玩家就要学会在每回合使用当回合占更大优势的指挥官。比如下回合陆战交锋会比较多，便可以在回合结束前选择更换CO，这样的见机行事又会让玩家费一番脑筋。这个系统与能力装备系统相辅相成，使游戏的战略性大幅强化。而组队时还要注意各个指挥官的相性，这样发动组合技时才能榨取最大剩余价值。说到组合技，如何发挥其最大效力也是一个大问题。由于发动技能后可以更换CO进行二次行动，所以最好在这一回合进行大规模突击。如果配上雷切尔的三发导弹，小地图就足以清场了。如果战场广阔，最好在发动技能前先储备尽量多的火力，之后在当回合将火力全部释放，外带一次追击（二次行动），足以给对方重创。如果双方正处在短兵相接之时更可以轻易冲破对方防线，因为此时双方部队相对集中，是突击的绝佳时机。在释放火力时部队的机动性十分重要，若跟不上己方的先头部队那可是件很难堪的事。当然二次行动可以弥补这一点。由此可见汉娜、伊格尔都是很好的人选，（马克斯由于丧失了移动力补正而没有前作中强悍）豪克、维普还可以削减对方的HP，为突击提供了方便。可想而知火力储备对于整个战局的重大意义，全军压上自然要比单个部队陆续冲锋效果要好得多。而在进行火力储备时最好先派几只部队骚扰一下敌军为自己赢得更多的时间。当然也不要忘了在进行储备的同时注意防御敌军的骚扰，这些都是环环相扣的。可以说组合技的诞生为战局的逆转提供了很大方便，也加强了火力储备战术在游戏中的地位，虽然有的人物在小地图时近乎无赖，但也还是瑕不掩瑜吧。

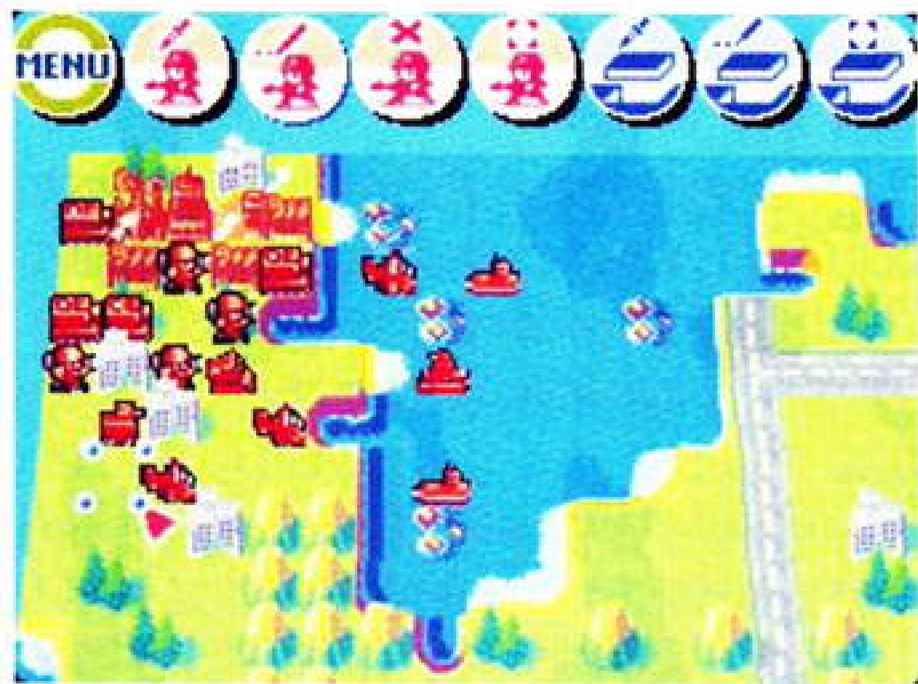
丰富多彩的游戏模式

游戏的战役模式中有趣的战役比较多，真正意义上的宏大战役反倒没有几个。这也是系列的特色了吧，大规模战役都在挑战模式中了，要体验游戏的精髓，还是在这个模式下多多挑战吧——不过本作收录的前作地图有的做了一定的改进，就拿第一张地图来说，在《黑洞再生》中，中下方的那个工厂是中立的，需要玩家自己去占领，而本作中却直接属于我方，以至于可以轻易拿到300分，没有了前作的难度，不知厂商为什么要做这样的改动。当然后面的地图打起来还是足以令人大呼过瘾的。

游戏新增了生存模式，这个有点剑走偏锋的感觉，不过玩起来还是很有意思，要想获得高分还真要花一番心思呢。这个模式在一定意义上使游戏更加完善了：想要体验宏大战役的壮阔感，挑战模式决不会让你失望；想要从小战争中体味大策略性，生存模式也一定会让你满意的！而相比之下战斗模式就有点鸡肋的感觉了，完全是坦克大战的加强版，也许是厂商想让玩家指挥完一场大规模会战后调剂一下吧，有些小点心的味道，不过本人倒是不太感冒，还是SLG有意思啊。（旁：玩不过去的人自然会这么说。）

结语

总的来说，作为系列在NDS上的首款作品，本作表现得相当出色，就连一贯轻描淡写的剧情也有很大提高，人物塑造得也十分成功（重信重义的豪克给人印象十分深刻啊）。这样一款优秀作品，相信不用我说大家也会玩，那么这里就对还没有尝试它的玩家说一句：不玩这款游戏，别说对不起你自己了，简直就是对不住自己的NDS啊。（笑）



同学打机二三事

文 刘一鸣 编 LIKY

看了某人的室友打机的文章，忽然想到自己的身边也有这样的事情嘛，遂揭发出来。由于未经批准，所以人名一律由“某君”代替，还望见谅。

快吻我一下

某日我与某同学联机《星之卡比》，当时班里人比较多，我们就躲在角落里联，玩得不亦乐乎。《星之卡比》联机模式有一个特别的设定，一个卡比吃了补血道具，走到另一个卡比身边，两个卡比就会接吻。这样，没吃血的那个卡比也会加血。非常可爱。

那天正好打到一个地方，我被电脑虐待得就剩下一格血了，恰好该君吃了个大补。于是，我就情不自禁地大喊：“我不行了！我不行了！快吻我一下！快吻我一下！”喊完就觉得班里的气氛有些不对，抬头一看，班里同学全都用异样的目光看着我……（注：和我联机的是那一位也是男的。）



敌我不分炸弹人

《炸弹人》可以说是GBA上最好的联机游戏之一，最重要的一个原因是可以一卡四人联机。但是也有限制，那就是不能选人，四个都是一模一样的，只是颜色不同而已，很容易混淆。

有一次我和同桌联《炸弹人》。我们一起打两个NPC。打到某一局，我突然发现电脑AI变高了。我追了半天也没打死对手。在我费了九牛二虎之力终于炸死了它之后，听到同桌喃喃自语：“这个电脑好强啊！”我突然明白过来：我们都把对方当作了电脑。我不敢告诉他，怕被扁。

超级变态的记录

《瓦里奥制造 大回转》一上市，我的同学便人手一份，不过是D版而已。D版《大回转》是用方向加B来模拟重力的，完全破坏了原作的精髓。所以如果大家想要体验真正的《大回转》，还是请支持正版！（笑）

言归正传，话说一日该同学对我说，他创造了一个史上最强的记录。我忙问是哪个小游戏，他得意洋洋地拿给我看。我一看立马昏了，居然是“竖鸡蛋”这个小游戏——它的要求是只要一动不动就可完成，他将GBA放在桌子上放了几个小时，原来这就是他的“史上最强记录”。我当时惊得无话可说，想了半天才从牙缝里挤出两个字：“变态！”

至于他挑战的具体数字嘛，我在这里给大家透露一下：这种一动不动的五秒小游戏，数小时之内仍要重复几次。

华丽的转职

本来一直对“《火焰纹章》系列”不怎么感兴趣（火纹迷不要激动），主要原因是因为其变态的难度和朴实的战斗画面（相对于《机战》），因此一直对其敬而远之。

某日，我的一个酷爱《火纹》的同学在我身边玩《封印之剑》，忽然他对我说：“快看，我要转职了！画面很震撼，很华丽！”在这之前我玩《火纹》从来没超过十分钟，更没见过转职，连忙凑上去看。只见“啪，啪”两道闪电，转职完成！再看看此同学激动兴奋的表情，不禁感慨：“我，我还是玩《机战》吧，我随便一个画面也比这个强一百倍……”

任天堂之不败传说

一日，某同学胆大包天，竟在班主任的课上玩起了SP，结果是被裸视视力2.5的班主任逮了个正着。一看是游戏机，那个气就不打一处来，拿起来就摔到地上，觉得不解气又踢了一脚（寒）。那一声脆响惊得全班同学为那个SP默哀了三分钟。下课后老师也没再为难那个玩游戏的同学就直接走了。该同学捡回SP，小试一下发现，除了掉了一点漆，其他哪里也没坏！该同学疼爱地抚摸着他大难不死的SP感慨到：“任天堂的东西，质量就是好”！这件事坚定了我买NDS的决心，原因只有一个——抗摔。

后来，该同学怂恿我用我的SP也做个抗摔试验，被我严辞拒绝。不过不知道各位看官是否有兴趣尝试一下呢？

掌机游戏综合发售表

近来最令掌机玩家振奋的消息应该就是《超级机器人大战J》的闪电公布了吧！游戏第一次公布的时候开发进度就已经是100%了，看来厂商的保密工作确实做得相当到位。随着下月GBM的推出，应该还会有更多对应GBA平台的新作不断公布，手头紧的玩家也用不着急着为自己的掌机更新换代了。8月下旬NDS上将会有数款值得关注的游戏发售，《恶魔城 苍月的十字架》、《迷失蔚蓝》等都是玩家们企盼已久的作品，希望它们的素质不会让大家失望。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

2005年 GAMEBOY ADVANCE



8月11日	马达加斯加	Bandai	ACT	4800日元
	マダガスカル			
	职业麻将“兵”GBA	CultureBrain	TAB	3800日元
	プロ麻雀“兵”GBA			
8月25日	国夫君 热血收藏1	Atlus	ACT	4800日元
	くにおくん 热血コレクション1			
9月 6日	叛星 战术指令	Namco	SLG	29.99美元
	Rebelstar：Tactical Command			
9月13日	马里奥网球Advance	Nintendo	SPG	4800日元
	マリオテニスアドバンス			
9月15日	超级机器人大战J	Banpresto	S・RPG	5800日元
	スーパーロボット大战J			
9月22日	螺旋破碎机	Nintendo	ACT	4800日元
	スクリューブレイカー 轟振どりるれろ			
10月13日	通勤一笔	Nintendo	ACT	2800日元
	通勤ヒトフデ			
10月15日	模拟人生2	EA	SLG	29.99美元
	The Sims 2			
10月27日	开拓者物语	MMV	S・RPG	4800日元
	フロンティア ストーリーズ			

2005年 Nintendo DS



8月11日	马达加斯加	Bandai	ACT	4800日元
	マダガスカル			
8月22日	超级大战争 双重攻击	Nintendo	SLG	29.99美元
	Advance Wars：Dual Strike			
	任天狗	Nintendo	SLG	29.99美元
	Nintendogs			
8月23日	滚滚吃豆人	Namco	ACT	29.99美元
	Pac 'n Roll			
8月25日	恶魔城 苍月的十字架	Konami	A・RPG	4800日元
	悪魔城ドラキュラ 苍月の十字架			
	幸存少年 迷失蔚蓝	Konami	AVG	4980日元
	サバイバル・キッズ Lost in Blue			
	泡泡龙DS	Taito	PUZ	4800日元
	パズルボブルDS			

	露娜 创世纪	MMV	RPG	4800日元
	ルナ ジェネシス			
	恐龙王者决定战 恐龙竞技场	MTO	RPG	4800日元
	恐龙王者决定战 恐龙グランプリ			
9月 8日	DigDug DS	Namco	ACT	4800日元
	ディグダグ ディギング ストライク			
	触摸乐胜！柏青嫂宣言 莉奥嘉年华	Tecmo	SLG	4800日元
	タッチde乐胜！パチスロ宣言 リオデカーニバル			
9月15日	逆转裁判 新生的逆转	Capcom	AVG	4800日元
	逆转裁判 苏る逆转			
	宠物蛋的小店	Bandai	SLG	4800日元
	たまごっちのプチプチおみせっち			
9月29日	三国志DS	Koei	SLG	4800日元
	三国志DS			
	触摸游戏派对	Taito	ETC	4800日元
	タッチゲームパーティー			

PlayStation Portable 2005年

8月11日	机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱	Bandai	SLG	4800日元
	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱			
8月16日	小死神	Konami	ACT	29.99美元
	Death, Jr.			
8月25日	十二勇士 战国封神传	Konami	S・RPG	4980日元
	Twelve～战国封神传～			
	龙战士III	Capcom	RPG	4800日元
	ブレス オブ ファイアIII			
	泰格・伍兹PGA之旅	EA	SPG	4800日元
	タイガー・ウッズPGA TOUR			
9月 1日	信长的野望 天翔记	Koei	SLG	4800日元
	信长的野望・天翔记			
	死神BLEACH 灵魂升温2	SCE	FTG	4800日元
	BLEACH ヒート・ザ・ソウル2			
9月 8日	洛克人DASH2 伟大遗产	Capcom	ACT	3800日元
	ロックマンDASH エピソード2 大いなる遗产			
9月15日	攻壳机动队 狩人领域	SCE	FPS	4800日元
	攻壳机动队 Stand Alone Complex 狩人の领域			
	新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营	Idea Factory	S・RPG	4800日元
	新纪幻想～SS II アンリミテッドサイド～			
9月19日	变速狂飙	SOA	RAC	29.99美元
	GripShift			
9月22日	公主的皇冠	Atlus	A・RPG	4800日元
	プリンセスクラウン			
	高达 战争策略	Bandai	ACT	4800日元
	ガンダム バトル タクティクス			
	F1 2005 携带版	SCE	RAC	4800日元
	Formula One 2005 Portable			
9月29日	电车GO！携带版 山手线篇	Taito	SLG	3800日元
	电车でGO！ポケット 山手线编			
	罪恶工具XX #RELOAD	Sega	FTG	3800日元
	GUILTY GEAR XX #RELOAD			
	赝品画廊	Bandai	AVG	4800日元
	ギャラリーフェイク			
	太空侵略者 银河打击	MMV	STG	4800日元
	スペースインベーダー ギャラクシービート			
10月27日	漫画同人会 携带版	Aquaplus	AVG	4800日元
	こみっくパーティー ポータブル			

VOL.22

口袋光环

精彩内容导视



NDS新作集锦



收录了明星汇聚的对战游戏《**JUMP 超级明星大乱斗**》和新意十足的音乐游戏《**押忍！战斗！应援团**》的全新演示影像。

GBA新作集锦



收录《**新·我们的太阳**》，《**金色卡修 卡片大乱斗 GBA**》，《**美丽祭司二人组 MaxHeart**》和《**通灵王 王者灵魂 2**》等 4 款 GBA 游戏的演示影像。

PSP新作集锦





备受瞩目的忍者暗杀类动作游戏《**天诛 忍大全**》详细介绍。《**太鼓之达人 携带版**》，为你揭示音乐游戏的美妙之处，还有《**星际战士**》，《**NBA06**》等新游戏的影像。

热血最强



《索尼克 Advance3》极速过关演示（下）

收录了《**索尼克 Advance3**》游戏的最后两大关的快速过关影像，好好欣赏这最后一个部分吧。

ENDING SONG



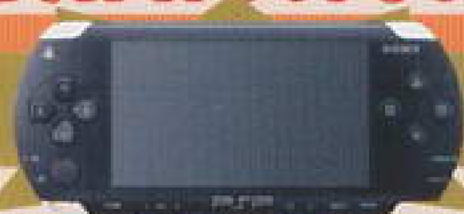
《校园迷糊大王》主题曲欣赏

PSP 版的《**校园迷糊大王 姐姐事件**》已经发售很久了。原作的动画是十分出色的，这里为大家献上动画的片头，希望大家会喜欢。

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第20辑大奖揭晓 358名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机



江苏省无锡市　杜心寅

二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS



湖北省武汉市　李珂　　上海市　刘文荣

三等奖5名：大陆行货版小神游SP



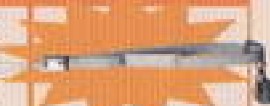
广东省广州市	谭永乐	北京市	赵淼		
吉林省	张弘楠	青海省	范堃	江苏省常熟市	陆祺

四等奖50名：SMS2月光宝盒4M记忆棒



北京市	刘智	广州市	刘浩森	舟山市	陆世峥	柳州市	蒋虎	呼和浩特市	张一帆		
珠海市	梁家南	恩平市	吴文杰	太原市	李宇	绍兴市	叶斌	徐州市	邵天雷		
南宁市	沈清	武汉市	齐麟	郑州市	韩露	上海市	张君毅	太原市	阴乐		
湖州市	张旻	淮南市	宋扬	沈阳市	秦绪磊	湖州市	陆奇川	北海市	陈炀		
江门市	陆伟钊	泉州市	魏颖斌	南通市	王克凡	上海市	曹士云	青岛市	宋振鹏	米泉市	苏磊
嘉兴市	单俊豪	大连市	严鑫	南昌市	龚见峰	深圳市	吕小辉	常州市	江正伟	茂名市	黄嘉松
上海市	高志强	常州市	邵琪	宜昌市	秦天瑞	增城市	郑梓基	海门市	成海华	塔城市	崔昆俞
梧州市	李彭	开平市	冯维鹏	太原市	王舜德	广州市	伍秋韵	温州市	王天翔	泰州市	段炼
昆明市	何逊	潮州市	张梓杰	佛山市	李子超	银川市	马文超	广州市	郝一鸣	江阴市	张哲麟

五等奖100名：精美《FF》主题挂机链



常州市	黄心阳	常熟市	赵渝	信宜市	黄少雄	舟山市	苗胜	北京市	高星	天津市	崔炜	牡丹江市	于波		
瑞安市	张天志	桂林市	陈寅晖	厦门市	陈昊翔	天津市	朱彤	深圳市	李春荣	容县	陆河宇	辽阳市	维琨		
太原市	徐彦彬	厦门市	陈康鑫	田东县	姚锦峰	福州市	曹嘉	苏州市	吴剑昭	厦门市	陈祥祥	北京市	刘超		
开封市	韩丽	南宁市	李果	北京市	郭侠	长沙市	聂祥	大庆市	胡长亮	包头市	党磊	张家港市	陈威		
武汉市	翟帆	深圳市	宗嘉宝	贵阳市	刘津	株洲市	冯智飞	吴川市	曾晓红	保定市	李宁	泸州市	熊庆峰	嘉善县	王顺秋
高州市	张杨	克拉玛依市	赵振龙	厦门市	郭伟荣	温州市	阮翔	葫芦岛市	高然	济南市	李志坚	南宁市	唐杰	个旧市	包国鑫
兴义市	张家奇	石狮市	蔡文洋	雅安市	朗涛	北京市	许泽澎	上海市	彭佳良	天台县	陈韵	开封市	李斌	任丘市	王鑫
忻州市	李琦	西安市	杨锋	武汉市	冯斌	邹城市	李佩阳	常州市	连立	漳州市	郑翔	包头市	李迪	新乡市	王瑾
晋城市	常航涛	北京市	吴天雄	昆山市	孙剑	漳州市	谢晨晖	佛山市	周敬华	台州市	曾涛	延吉市	许宁	北海市	陈明
锦州市	王舒禹	深圳市	陆耀宗	南安市	许奕归	梧州市	黎旸	江门市	袁朝庆	大连市	董芳	天津市	孙鹏	衡阳市	刘卓鑫
南安市	陈建南	太原市	王晋	江阴市	章宏	嘉善县	张超越	上海市	张彬	上海市	周颖贤	福鼎市	王炳朝	衡水市	张坚
石家庄市	陈冬	苏州市	徐豪	绍兴市	姚中杰	哈尔滨市	侯松涛	兴宁市	曾雨彬	上海市	赵晨	天台县	卢勇	长沙市	马晓明
玉林市	冯冬强	武汉市	林森	怀化市	曾健	天津市	王司南	重庆市	葛梦	平湖市	王凯	秦皇岛市	贾博强	宝鸡市	聂芳琴

纪念奖200名：SD高达明信片一套（20张）



上海市	毛雯婷	宁波市	高擎	南通市	陆建华	唐山市	赵岩松	上海市	李炜隽	广州市	吴伟滔		
北京市	陈铭泽	三亚市	魏岳峰	唐山市	李仁杰	哈尔滨市	田冲	锦州市	王国君	武汉市	张大东		
韶关市	郑建新	珠海市	郭可欣	任丘市	王惠健	哈尔滨市	王帅	文登市	于晓辉	南宁市	葛靖		
广汉市	李建龙	上海市	钱超	济南市	韩世乐	天津市	冯晨	韶关市	姜夏	北京市	赵涵	成都市	陈昊宇
青岛市	李成耀	上海市	蒋琪铃	江阴市	成斯罕	太原市	赵伊龙	昆明市	马秋军	武汉市	刘宇	南京市	汪楠雄
上海市	陈涛	南京市	黄伟	南京市	张子超	阜阳市	林梦娜	北京市	文超	玉溪市	张凯	昆明市	袁楠
北京市	李原	武汉市	陈爽	上海市	孙杰	天津市	董欢	天津市	艾青	蚌埠市	王寅	佛山市	梁伟晖
北京市	潘毓	湖州市	柳寅	长沙市	周鹏	海宁市	孙笔飞	南宁市	曾智轶	成都市	陈雨明	福州市	陈宏伟
柳州市	李美海	武汉市	贺超	海口市	王槐望	石家庄市	张亮	杭州市	李劲松	西安市	邓天宇	上海市	张欣
上海市	姚红光	北京市	蒋子龙	无锡市	朱文卿	泉州市	苏毅	上海市	曹成彦	海宁市	顾正旸	沈阳市	李晨
天津市	郑龙	昆明市	解鸿泰	上海市	林澄	桂林市	王捷	北京市	赵健	北京市	何昕	贵阳市	郑天
上海市	柳栋	营口市	史广文	武汉市	彭俊	南通市	王霞	昆明市	张羽超	重庆市	万诘	成都市	孙纪海
郑州市	刘民生	北京市	梅彤	宿迁市	钱骏飞	北京市	王晨光	北京市	郝宇峰	武汉市	解杨	上海市	顾鹏成
乐清市	陈学鹏	南昌市	邓阳川	景德镇市	汪建	厦门市	梁杰	苏州市	杨子哲	济南市	李强	石狮市	李少锋
东莞市	李伟东	杭州市	沈培峰	大连市	郭靖	上海市	徐靖嘉	昆明市	李彪	上海市	王豪卓	昆明市	吴旭阳
遵义市	高源	南京市	蒋杰灏	嘉兴市	沈昆皓	北京市	尹松	增城市	罗智龙	大连市	孟钰	济南市	曹启南
乌鲁木齐市	何晨琛	宁波市	邹骧	西安市	马绍文	锦州市	马骏	广州市	彭伯海	成都市	黄俊伟	常州市	李杨
西宁市	李航	海安县	卢良驹	郑州市	陆飞	上海市	周彦轩	常州市	孙继	西安市	王艺宏	临海市	马俊
深圳市	凌志勇	柳州市	曹雷	成都市	姚剑云	东港市	聂枫	柳州市	石华	长治市	殷健	大连市	陈天宇
长沙市	周伊	昆明市	王雅明	苏州市	马楠	北京市	康振华	漳州市	谢文滨	泉州市	詹德元	宁波市	胡志远
苏州市	沈俊杰	鞍山市	于慧君	大连市	郑逸	上海市	倪佳骏	北京市	王海涛	天津市	张亮	咸阳市	黄梦麟
杭州市	蔡森	北京市	陈雪	江阴市	李斌	唐山市	段然	南宁市	李远玲	南京市	贺斌晨	苏州市	王沈希
贵阳市	何俊文	桂林市民	郑寓文	宁波市	唐家首	南宁市	王禹	上海市	赵云	银川市	张加祺	合肥市	陈文青
福州市	刘伟	桂林市	戴超英	江门市	李锦辉	常州市	颜云逸	北京市	张锐	北京市	冯凯	北京市	王旭
昆明市	梅露丹	辽宁市	石云龙	乌鲁木齐市	姜强	重庆市	段雅馨	柳州市	刘琦	厦门市	长盛	济南市	石玉玉
上海市	王翔	济南市	贾学群	杭州市	章惠源	吴江市	胡思楠	上海市	王梦熊	宝鸡市	于岩	淄博市	卢思旋
江门市	吕学成	嵊州市	张涵	湛江市	陈湛斌	武汉市	董苒	安宁市	丁磊	温州市	周凯	汕头市	陈振
漳州市	林光亮	湖州市	武周江	大连市	刘琦	顺德市	黄盛文	武汉市	祝承	常州市	沈健	宁波市	吴建波
天津市	任静	吴江市	方书恒	福州市	郑嘉琦	珠海市	谭智聪	韶关市	杨伟隆	江门市	赵崇德	自贡市	许一帆

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP Vol.23

9月3日 全国上市

超值赠品

赠

应援团文具尺

口袋光环

更多精彩掌机游戏影像，敬请关注口袋光环。

口袋光环 vol.23

赠



关注下辑重头

《恶魔城 苍月的十字架》最速攻略（NDS）

《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》作战全书（PSP）

《JUMP超级明星大乱斗》全人物收集攻略（NDS）

《超级大战争2》邪道研究（GBA）

——Hard模式、S级全满分、极限回合数

更多精彩内容，敬请期待

幸运大抽奖

——时尚掌机等你拿







定价：12元

ISBN 7-88488-457-7



—每辑都有大奖—每辑都有惊喜—

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP等各种心动奖品，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第23辑将公布第21辑大奖名单，别错过。

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品